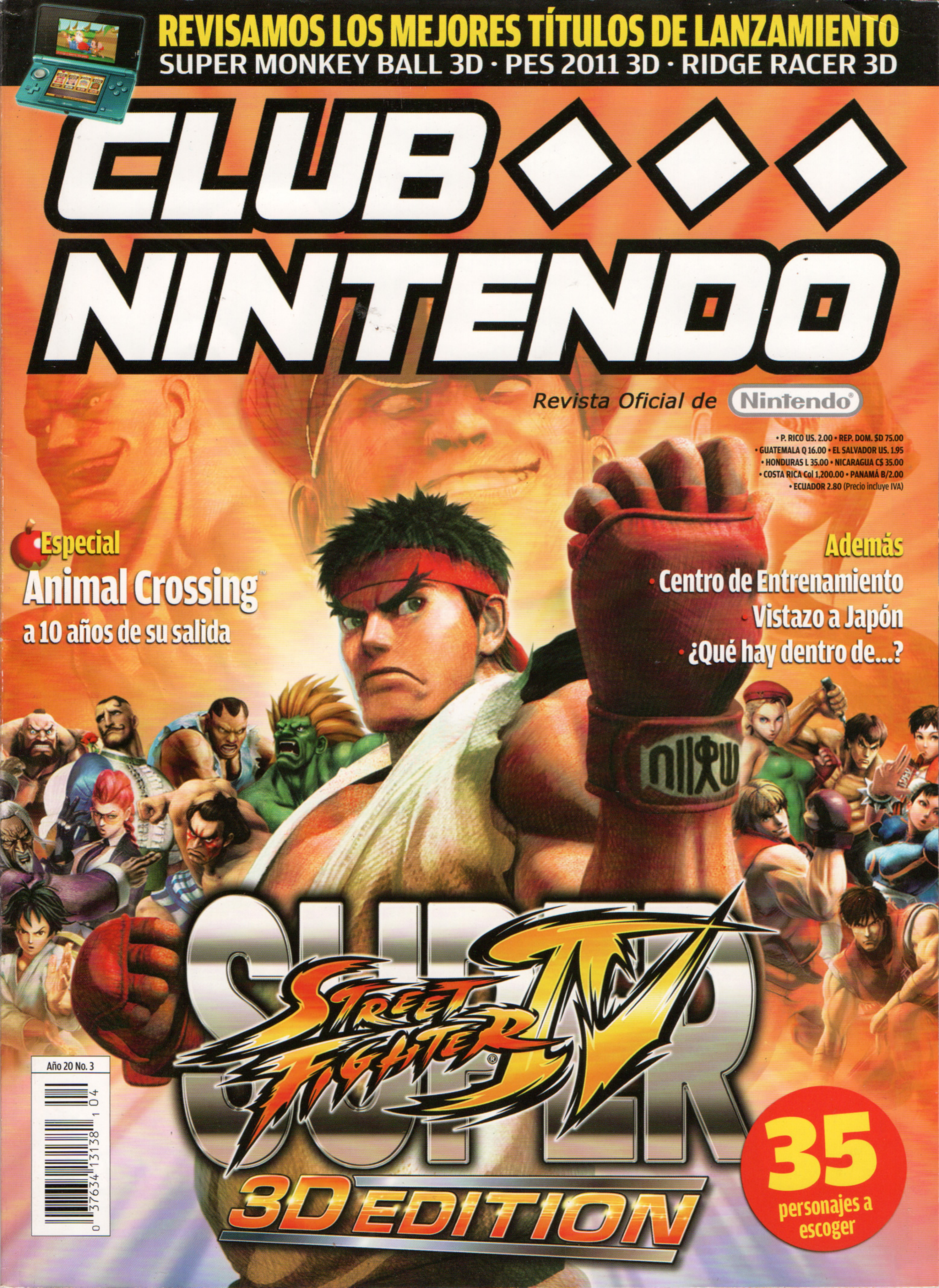
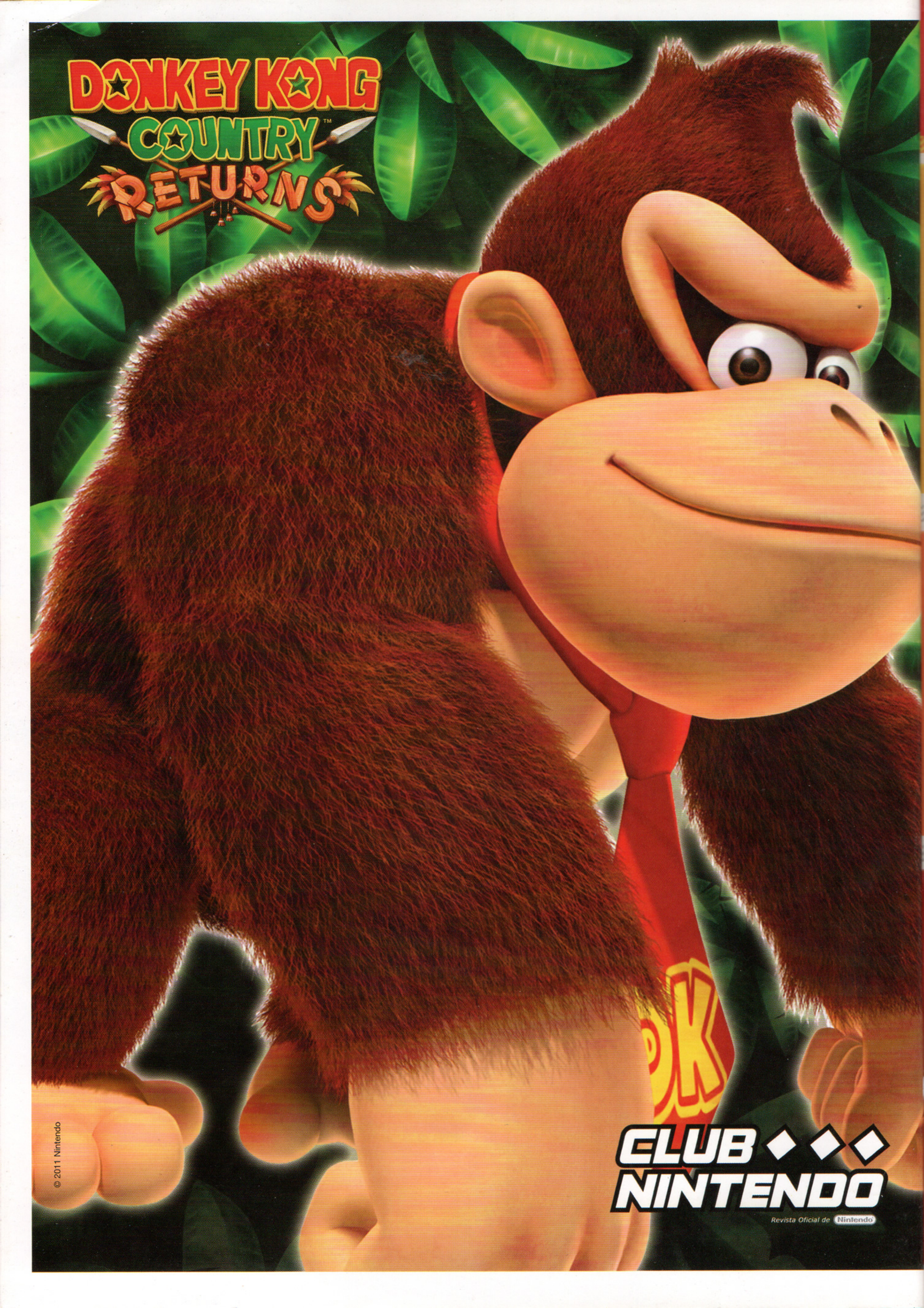

REVISAMOS LOS MEJORES TÍTULOS DE LANZAMIENTO
SUPER MONKEY BALL 3D · PES 2011 3D · RIDGE RACER 3D
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Especial
Animal Crossing
a 10 años de su salida
Además
• Centro de Entrenamiento
• Vistazo a Japón
• ¿Qué hay dentro de...?
SUPER STREET FIGHTER IV
3D EDITION
35
personajes a escoger
Año 20 No. 3
0 37634 13138 1 04


DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
DK
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Nintendo

SUMARIO

Página 22

Página 86



Página 55



Página 76

Página 40

Página 36

Página 30

Página 48

Página 28

EDITORIAL

Año XX No. 4
Abril 2011

El concepto de los juegos de pelea se vio beneficiado con el lanzamiento de **Street Fighter II**. Esos momentos, cuando nos reuníamos en las salas de Arcadia para retar con alguno de los ocho distintos gladiadores, eran mágicos. Fuimos testigos de una evolución en calidad, grado de competencia y jugabilidad, que antes no había podido madurar, por lo menos no para trascender. En esas épocas también vimos nacer otra franquicia, **Mortal Kombat**, que rompía esquemas por su peculiar modo de juego sanguinario, brutal pero, a la vez, atractivo para los jugadores que pasábamos horas aprendiendo los movimientos para castigar a nuestros rivales y demostrarles que si querían ganarnos, debían practicar más y ahorrar sus domingos, porque no sería nada fácil.

Pero fue **Street Fighter** el que conquistó a más seguidores. Produjo nuevas actualizaciones en las que el número de personajes y opciones de juego iban en incremento y, con el paso del tiempo, se hacían más notables. De hecho, cuando llegó la primera versión de **Street Fighter** al SNES, se convirtió rápidamente en un *must-have*, porque era el momento de tener una Arcadia en casa... Pasó el tiempo y vimos cómo la franquicia crecía. Ahora, ha llegado a un punto climático con la nueva portátil de Nintendo, pues si bien hubo adaptaciones para Game Boy y Game Boy Advance, nunca fueron tan impactantes como lo es **Super Street Fighter IV 3D Editon**, un concepto que no sólo luce genial, sino que también se juega de forma impecable. Además, presenta opciones de conectividad (*StreetPass* y *SpotPass*, de los que te hablamos en el artículo principal) y competencia en línea, que lo hacen superior a todo lo ya visto. Por lo tanto, ya con el estreno del Nintendo 3DS, hemos elegido este título de Capcom como estelar para Nuestra portada.

¡Comencemos!



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

DIRECTOR PROYECTOS DIGITALES
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2011 Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por ontrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de laCámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Banco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATEICIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

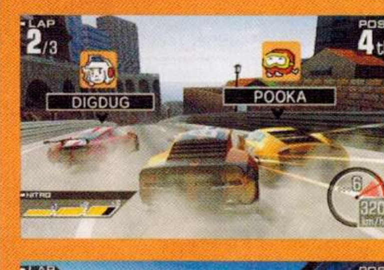
Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #55 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera GeneralSan Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

LA IMAGEN

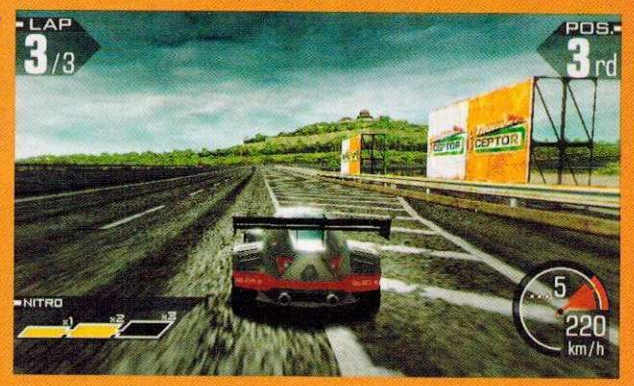




Hasta cuatro jugadores de forma simultánea podrán participar utilizando sus personajes **Mii**, o simplemente tomándose una foto con el 3DS.

¡Reiko te da la bienvenida al 3DS!

A pesar de que no son muchas las versiones de **Ridge Racer** para Nintendo, esta franquicia ha sabido ganarse a los jugadores de la Gran N por lo bien que se juega, también por los gráficos impactantes que vemos en cada carrera, que serán una de las cartas fuertes de la primera entrega en 3DS. Por supuesto, no podía faltar la presencia de **Reiko Nagase**, la popular chica que siempre ha estado presente en **Ridge Racer** y que ahora luce más encantadora que nunca.



Ridge Racer 3D página 50

PHOZON



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que bien. Bueno, ésta es la segunda vez que te escribo; espero que me contestes. Mis preguntas son:
1.- Así como **Mario** acaba de cumplir los primeros 25 años (que por cierto el *Box Set* está genial, gracias por recomendármelo, fue un increíble regalo de Navidad), **The legend of Zelda** cumplió su 25 aniversario el 21 de febrero de este año. Mi pregunta es: ¿saldrá alguna edición especial de **The Legend of Zelda** como la de **Mario**? Si es así, ¿contendría el juego **Skyward Sword**?
2.- En marzo sale a la venta la nueva guitarra (Pro Guitar) para el juego **Rock Band 3**, la cual ya no es de botones, si no que ahora es de cuerdas. ¿Creen que llegue a México en esa fecha, o tardará unos meses más para que se pueda comprar aquí?
3.- Por último, compañías famosas de videojuegos como Electronic Arts, Konami o SEGA han sacado juegos para Ipod Touch y iPhone. ¿Creen que Nintendo llegue a sacar alguno?
Bueno, pues esto es todo, espero que me quites mis dudas, gracias.
José Carlos
Vía correo electrónico

¡Qué tal, José! Yo muy bien, ¿y tú? ¿Cómo te trata la vida? Qué bueno que tuviste la oportunidad de conseguir el *Box Set*, fueron pocas las copias que se distribuyeron en diciembre pasado y otras tantas más en marzo.
Tienes toda la razón, sería maravilloso que Nintendo lanzara un *Box Set* dedicado a **The Legend of Zelda**, vamos a esperar a ver que ocurre más adelante. Sería genial ver un compendio más generoso que los que Nintendo lanzó para el GameCube, ¿no crees?
La Pro Guitar de **Rock Band** es una buena aportación al concepto, pues ya ofrecerá mucho más reto para quienes saben realmente tocar la guitarra, y para quienes no sabemos nos servirá como tutorial para adentrarnos en ese maravilloso territorio. Realmente no es que tenga cuerdas, sino que hace una simulación muy aproximada a como sería tocar una guitarra real. Hay dos versiones de guitarras de este estilo, la Mustang Pro Guitar de Mad Catz y la Fender Stratocaster. Esta última es mucho más profesional, pues ya cuenta con seis cuerdas y 22 trastes, que pueden conectarse a un amplificador como en las guitarras reales. En cuanto a las fechas, para estos días ya estarán disponibles ambas guitarras en Estados Unidos y probablemente en el resto del continente, sólo habría que checar la disponibilidad en tiendas.
No sólo SEGA y Electronic Arts, también lo han hecho Capcom, Konami, Hudson Soft, Ubisoft y muchos otros más. Pero es claro que Nintendo –por sus políticas- no desarrollaría juegos para Apple, pues los oriundos de Japón sólo desarrollan y producen títulos para sus propios dispositivos caseros y móviles. Y aunque se ha dado el caso de que presten sus franquicias para otras plataformas, como en el caso de **The Legend of Zelda** en el CDi de Philips o **Mario Teach Tiping** que salió para MS-DOS en 1991 y para Windows y Mac en 1995, el desarrollo corrió por parte de Interplay, y la distribución por Nintendo.
Mario is Missing también apareció en las computadoras personales con sistema operativo Windows y Mac, así que como ves sí ha ocurrido, pero dudo de que con las tendencias actuales Nintendo publique algo directamente en otra plataforma que sea competencia directa.

¡Hola!, **Doctor Mario**, antes que todo quiero felicitarlos por su excelente revista y juegos. Pues bueno, hay unas cuantas cosas que les quiero preguntar.
1.- ¿Dónde puedo conseguir el libro de historietas o cómic de **Kingdom Hearts**?
2.- ¿Tiene Nintendo planeado hacer un juego exclusivo para **Kingdom Hearts** Wii?
3.- ¿Cuál será la próxima consola no portátil? ¿Cómo funcionará?
4.- ¿Mi batería de **Rock Band** es compatible con mi **Guitar Hero: Warriors of Rock**?
5.- ¿Cuándo llegará el **Pokémon Black** a América?
Miguel Cisneros
San Luis Potosí

Muchas gracias por tus comentarios, Miguel. Supongo que te refieres a los mangas basados en la historia de **Kingdom Hearts**, estos salieron para Japón y Estados Unidos. La historia trata de ser lo más fiel posible al videojuego, sólo que se agregan nuevos detalles para volver a la versión impresa, mucho más dinámica. Además, también salieron unas novelas escritas por Tomoco Kanemaki e ilustradas por Shiro Amano, y así como los mangas tradicionales, las novelas también se dividieron en capítulos que abordaban los puntos cumbre de la franquicia. Puedes buscar en algunas tiendas de cómics, o en eventos especiales dedicados al manga y videojuegos, aunque te recomiendo que revises alguna de las populares páginas de subastas por Internet, seguro allí encontrarás lo que necesitas.
No es cuestión de Nintendo que se desarrolle o no una versión de **Kingdom Hearts** para Wii, pues depende plenamente de la opinión de Square-Enix, y ellos, por el momento, están enfocados en las versiones portátiles para las consolas de la gran N, mismas que iniciaron desde el Game Boy Advance, pasando por el Nintendo DS y próximamente en N3DS. Como lo hemos dicho antes, sería una maravilla tener una entrega original para Wii, pero por desgracia no se ha podido concretar.
La batería de **Rock Band** es compatible con casi todos los juegos de **Guitar Hero** (desde **World Tour** hasta **Warriors of Rock**). De hecho, únicamente no podrás ocuparla en las ediciones anteriores a **Guitar Hero Aerosmith**, pues éstas sólo se enfocaban a la guitarra y no a la banda completa (batería, micrófono).
Los más recientes títulos de **Pokémon** (**Black** & **White**) están disponibles desde el 6 de marzo en nuestro continente, así que ya puedes ir por tus versiones. Te comento que Nintendo, para celebrar el lanzamiento de estos títulos, también presentó una versión especial del Nintendo DSi con detalles alusivos a las versiones **Black** & **White** de **Pokémon**, las cuales ya están disponibles desde inicio de marzo. Así que no pierdas esta oportunidad de aumentar tu colección y volverte el mejor entrenador.

Mario Teaches Typing fue un título que ayudaba a los niños pequeños a perfeccionar sus habilidades con el teclado de la computadora. También didáctico, pues además de enseñar era bastante divertido: ibas pasando diversas escenas mientras tecleabas letras o palabras para activar las acciones del personaje, interesante, ¿no?







¡Hola, **Dr. Mario**! Primero que nada, un saludote a todo el *staff* de Club Nintendo. Muchas gracias a todos por traernos mes a mes esta grandiosa revista, la disfruto mucho y ya te he escrito en varias ocasiones. Espero que esta sea la buena y salga publicado, tengo algunas preguntas, y quién mejor que tú para contestar:
1.- ¿Habrá más contenido descargable para **The Beatles Rock Band**?, ya tenemos el **Abbey Road**, el **Sgt. Pepper´s** y el **Rubber Soul**, además de la grandiosa **All you need is love**. ¿No se han



anunciado mas álbumes? Ya que me gustaría que estuvieran todos.
2.- Supe que Paul McCartney colocó tres canciones de su disco Good Evening New York City en **Rock Band**, la pregunta: ¿Fue en **Rock Band 2** o **3**?, porque me gustaría tener esas canciones. Si es así, ¿entonces debería comprar el **Rock Band 2** o **3**?
Muchas gracias por su atención, espero salir publicado y resolver mis dudas. De nuevo, muchas gracias a todo el *staff* de esta revista tan única; espero estar leyendo mi correo en la siguiente edición.

Miguel Ángel García Marcos
Toluca, Edo. de México

¡Qué tal, Miguel! Por el momento no hay más noticias sobre actualizaciones en contenido descargable para **The Beatles Rock Band.** Y sí, hay muchos temas que se quedaron pendientes, pero habrá que ver si Harmonix y Electronic Arts nos sorprenden quizá no con una secuela de **The Beatles Rock Band**, pero sí con más *tracks* en la tienda en línea para que aumentemos el potencial del juego. Si nos enteramos de algo, ten por seguro que se los comentaremos a través de alguno de nuestros medios de comunicación.
Las tres canciones del disco Good Evening New York City estarán disponibles para **LEGO Rock Band** y **Rock Band** en general, así que ya deberías entrar en la tienda virtual para descargarlas. Las canciones (grabadas en vivo) son: Band on the Run, Jet y Sing the Changes, cada una te costará 200 Nintendo Points. Está bien, ¿no?

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Qué tal te va? Felicidades por su excelente revista. Me gusta mucho esta sección y la de Tips. Es la primera vez que escribo, espero que me respondas.
1.- ¿Podrías darme la lista de todos los juegos de **The Legend of Zelda** para Nintendo DS?
2.- ¿Es cierto que Nintendo tiene planeado una edición de **Super Mario Galaxy** para Nintendo DS?
3.- ¿Hay planes para que algún día llegue a desarrollarse una versión de **Super Smash Bros.** para Nintendo DS o N3DS?

Luis Carlos Vidal
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Luis! Para Nintendo DS sólo han aparecido dos títulos de **The Legend of Zelda**, y son





En esta ocasión, las ediciones especiales del Nintendo DSi sí estarán en nuestro continente. Sería genial que ocurriera lo mismo con otras franquicias, como **Final Fantasy**, **Metal Gear** o **Dragon Quest**, que generalmente sólo son distribuidas en Japón. El paquete incluye la consola con detalles alusivos al videojuego **Pokémon**, así como un juego y un estuche ideal para todos los fans.



Phantom Hourglass y **Spirit Tracks**, ambos muy buenos y que tienen una continuidad interesante que hace que disfrutes aún más cada versión. La próxima versión portátil de esta franquicia será el *remake* de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, que estará disponible en unos cuantos meses para Nintendo 3DS. Así que ve juntando tus quincenas, porque será una excelente forma de revivir aquel éxito de Nintendo 64.

No hay planes para una versión de **Super Mario Galaxy** o **Smash Bros.** en Nintendo DS, pero lo que sí ya es un hecho es que Shigeru Miyamoto está trabajando en una versión de **Mario** para N3DS, misma que se dejo ver -por lo menos en fotografías- durante la pasaga Game Developers Conference de San Francisco. Lo más seguro es que se den más detalles de este título durante la próxima Electronic Entertainment Expo. En cuanto a **Smash Bros.**, no hay nada en planes, pero ya con el potencial del Nintendo 3DS no dudo que se pueda dar una sorpresa, ojalá... porque sería todo un revuelo para los fans y seguramente, se convertiría en un hit instantáneo, pero ya veremos que nos dice Nintendo, mientras tanto, no te pierdas de CN para futuras noticias.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Quiero felicitarlos por la gran labor que hacen mes a mes con Club Nintendo. Te hago algunas preguntas y, por supuesto, espero que me des respuesta próximamente.

1. ¿Es cierto que el Nintendo 3DS va a salir en marzo de 2011?
2. ¿También es cierto que va a reproducir películas en 3D?
3. ¿El juego **Golden Eye 007** se va a poder jugar con la Wii Zapper?
4. Ya sé que la han hecho mucho, pero ¿será posible que saquen una secuela de **Luigi´s Mansion** para Wii? O al menos que lo saquen en New Play Control como el **Mario Tennis**, ¿no creen?
7. ¿Qué pasa si al Wii le conecto uno de esos novedosos accesorios de Banda Ancha Móvil como los de las compañías celulares?
7. ¿Se podrá jugar *multiplayer* en juegos de Nintendo DS en una N3DS? ¿O sucederá lo que en el GBA con el DS?
Espero que me puedas ayudar. Y sigan así con ese gran trabajo para la que -para mí- es la mejor revista de videojuegos.

Carlos Castañón
Nuevo Laredo, Tamaulipas

¡Qué tal, Carlos! Efectivamente, el Nintendo 3DS llegó a nuestro continente desde finales de marzo en dos colores bastante atractivos. Desde ese mismo día estarán disponibles juegos tan buenos como **Super Street Fighter IV 3D Edition**, **Pilotwings**, **Bust a Move 3D**, **Pro Evolution Soccer 2011 3D**, **Ridge Racer 3D** y varios más. En cuanto a las películas en 3D, también es cierto, de hecho se comentó que se podrán ver varias a través de Netflix (EEUU), pero no se ha dicho algo más sobre cómo se distribuirían en países donde no exista tal servicio de descarga de contenidos digitales.

Claro que puedes utilizar la Wii Zapper con **Golden Eye 007**, así como con cualquier otro *First Person Shooter* que tengas, lo único que hace este accesorio es darte la sensación de que portas un arma para dar el toque realista respecto de lo que ves. En dicho accesorio incrustas el Wiimote y Nunchuck, activando así la función en los gatillos de la Wii Zapper.
A nosotros también nos encantaría ver una secuela de **Luigi´s Mansion**, pero por alguna extraña razón no se ha concretado. De hecho, el Wii nos parece una tremenda opción, pues podrías usar el Wiimote como la linterna que emplea **Luigi** dentro del juego. Sin embargo, también el NDS o N3DS son buenas opciones, porque podrías manejar las luces con el *Stylus*, digo, opciones hay muchas, sólo falta que los desarrolladores den luz verde al proyecto, porque ya somos muchos fans que estamos esperando que ocurra. La opción de relanzarlo como New Play Control sería interesante, pero pareciera que ya se olvidaron de dicho concepto, pues sólo aparecieron dos títulos de GCN en Wii.
Respecto de los dispositivos de Internet móvil que mencionas, los que son a través de USB no te funcionarían, pues el puerto del Wii no está habilitado para dicho servicio, además de que se necesitaría configurarlo en sistema Windows o Mac, por lo que el OS del Wii no tendría compatibilidad. Sin embargo, hay otros dispositivos de Banda Ancha Móvil que transmiten la señal vía Wi-Fi; es decir, son ruteadores portátiles. Esos sí podrías utilizarlos, y no tendrías problema alguno.

Arte por correo:
Imanol; Zapopan, Jalisco.
Marcela Vallecillo; Managua, Nicaragua.
Georgina Abril Flores; Chalco, Edomex.
Isabel Castro; La Paz, Baja California Sur.
Juan Pablo Lezama; Los Mochis, Sinaloa.
Eliud Erick Reyna; Monterrey, Nuevo León.
Roberto Castro; La Paz, Baja California Sur.
Hansel Vallecillo; Managua, Nicaragua.


El rombo de portada
El mes pasado estuvo en la nube cerca del pie de **Pit**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


Street Fighter


Street Fighter II


Super Street Fighter IV 3D Edition

Ken Masters

Ken Masters consiguió que lo entrenara **Gouken**, a petición de un amigo del sensei. Durante los entrenamientos conoció a **Ryu**, y desde entonces han forjado una amistad y competencia que los ha llevado a cruzar múltiples caminos. **Ken** también comparte el gusto de **Ryu** de buscar nuevos contendientes para incrementar su poder como guerrero. Su traje es *keikogi* clásico, pero color rojo y cinta negra; a diferencia de **Ryu**, no utiliza ninguna banda en la cabeza. Por supuesto, también es uno de los veteranos consentidos de la franquicia, pues apareció en el primer **Street Fighter**, sólo que él lo hacía como "jugador 2" para retar a **Ryu**.

Lugar de origen **Estados Unidos.**
Altura **1.78 m.**
Peso **75 kg.**
Estilo de pelea: **Libre, basado en Karate/Ansatsuken.**
Movimientos: **Shoryuken, Ryusen Kyaku, Hadouken, Attackttack Duken, Shoryu Reppa, Shinryuken y Shippu Jinrai Kyaku.**
Maestro: **Gouken.**

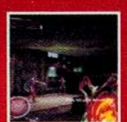
Se ha dejado ver en:

Ha sido partícipe constante y continuo en la franquicia de **Street Fighter**. Además, ha sido llamado a los múltiples *crossovers* de Capcom en contra de guerreros de otras sagas importantes. También lo hemos visto en **Namco vs. Capcom** y en películas animadas y de *Live Action*, las de la primera categoría han sido las más exitosas.

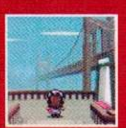
Guerrero occidental

Luego de un arduo entrenamiento con **Gouken** y **Ryu**, **Ken** se muda de vuelta a Estados Unidos, donde inicia sus negocios. Pero pronto es invitado por su amigo a participar en el torneo **Street Fighter II**, donde encontrarán a un enemigo en común, **Sagat**, quien es otro de los que no han fallado en ninguna de las versiones. Después de participar en el segundo World Warriors Tournament, se casa con su novia, **Eliza**, pero no deja de buscar nuevos enfrentamientos para seguir en forma. De hecho, al regresar a Japón, es testigo de cómo **Akuma** aniquila a su maestro **Gouken**, por lo que en ese momento nace una nueva rivalidad con dicho guerrero.

Más tarde, **Ken** decide entrenar a un nuevo elemento, de nombre **Sean**, un joven luchador originario de Brasil que seguramente viste en **Street Fighter III**, pero que por desgracia no regresó para la cuarta entrega. Uno de los movimientos que caracteriza a **Ken** es el **Shoryuken**, sólo que a diferencia del de **Ryu**, él puede prender fuego a su puño para causar más daño a sus rivales. Por otro lado, los Hadouken, en su caso, no son tan devastadores, pero igual funcionan para mantener a raya a quien se le ponga enfrente.



Inicia la cacería
Un juego como **Conduit 2** no puede dejarse pasar por nada Debes vivir esta aventura.



Atrápalos a todos
Con las nuevas versiones de **Pokémon Black** y **White** llegan 150 criaturas para capturar.

La gira del adiós para Guitar Hero



Los nuevos instrumentos dieron años extra de vida a esta gran serie musical.

Nos gustaría decir que ésta es una de esas notas del Día de los Inocentes, pero no es así. Activision anunció hace unas semanas que debido a la poca venta de su franquicia estrella, **Guitar Hero**, ha decidido cancelar los desarrollos que tenía en proceso; es decir, ya no tendremos más secuelas de este histórico juego musical. La medida tomó por sorpresa al medio, realmente nadie se la esperaba, mucho menos después de la excelente sexta entrega donde había regresado a sus orígenes, al rock puro.

Obviamente que la serie **Band Hero** y **DJ Hero** también se han visto afectadas, ya no tendrán continuaciones. De momento, la decisión parece definitiva, pero con un poco de suerte en unos años podría volver. Tal vez en una generación de consolas más, pero eso sí, después de esta lección estamos seguros de que Activision lo pensará dos veces antes de lanzar una edición cada año. Saturar el mercado no siempre es una buena medida, y lo aprendió de la manera más difícil.

Si te preguntas qué pasará con **Rock Band**, de momento no se ha comentado algo al respecto, lo que nos hace pensar que la serie seguirá por algún tiempo más, pero ojalá que ahora que no tienen competencia directa aprovechen el tiempo para actualizar algo más que la lista de canciones.

El caso **Guitar Hero** es serio. Si no se toma con cuidado, otras grandes franquicias pueden tener el mismo destino. Esperamos que sirva como escarmiento.







Una invasión al N3DS está por comenzar

Gundam es una de la series más longevas del país del Sol Naciente. Comenzó en 1979, y hasta la fecha se mantiene como una de las favoritas junto con **Naruto** y **One Piece**. Por lo tanto, no es de extrañar que en estos momentos Namco Bandai se encuentre trabajando en una adaptación para Nintendo 3DS de este anime de mechas.



Toda la acción tomará lugar en el espacio, donde tendremos que combatir decenas de naves enemigas usando la más moderna tecnología militar. Se nota que aún le falta trabajo en las animaciones de personajes, así como en los acabados de los escenarios, pero pinta para que sea una gran obra. El único punto negativo es que aún no se sabe cuándo vaya aparecer, o si llegará a nuestro continente.

La espera es cada vez más corta

Uno de los juegos más deseados para Nintendo 3DS es, sin duda, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. Esta obra revolucionó el mundo de los videojuegos hace ya 13 años, y ahora vuelve con un aspecto visual renovado para la portátil de Nintendo. De momento no se ha anunciado una fecha oficial de salida, pero lo que se ha podido observar es el gran avance técnico de la obra: las texturas son mucho más suaves que en la versión de Nintendo 64, sin mencionar que el *gameplay* también ha recibido un tratamiento especial.

La pantalla táctil nos desplegará un menú parecido al de N64, pero ahora con el *Stylus* será más sencillo cambiar de pantalla y seleccionar el ítem que deseemos. Por otro lado, aunque no está totalmente confirmado que se mantendrá de esta forma, algunas armas, como la resortera y el arco, se podrán controlar moviendo la consola, como si se tratara de un control de Wii.

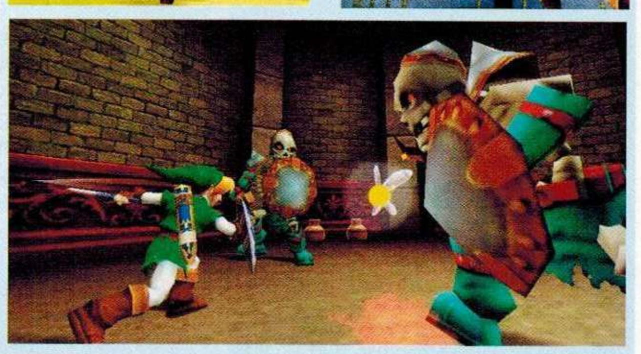
Nintendo sabe que los fans esperamos este juego con ansias, por lo que estamos seguros de que creará una obra digna del original. Deberá permitir que los jugadores más pequeños que no lo disfrutaron en su momento descubran por su cuenta por qué está considerado como el mejor título de todos los tiempos.











Como un gran extra, se incluirá la versión **Master Quest** de **Ocarina of Time** que sólo estuviera disponible para GCN.

Un nuevo clásico se prepara

En la pasada Game Developers Conference, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, habló acerca de la evolución que ha tenido la industria en los últimos 25 años. Dejó claro que el trabajo de la compañía japonesa ha sido clave para que ahora tengamos consolas como Wii y Nintendo 3DS. Todo parecía ir conforme a lo establecido, pero cuando tocó el punto de los cambios en los juegos de **Mario**, hizo oficial lo que tenía meses como rumor: se está preparando un nuevo videojuego del plomero para la portátil de doble pantalla.

No se mostró ningún video, sólo cuatro fotografías que nos hacen pensar que será parecido a lo que vimos en **Super Mario Galaxy**. No se dieron más detalles, pero en una de las imágenes podemos ver a un pequeño **Mario** sin gorra, tal vez fue atacado por un enemigo y se la quitó, como ocurría en **Super Mario 64**. También existe la posibilidad de que desaparezca el medidor de energía y ahora el tamaño determine tus opciones, justo como en la primera entrega. Otro aspecto que vale la pena mencionar es que en el logo que mostraron, en la última letra de **Mario** se puede ver algo que resulta muy similar a aquella colita de mapache que viéramos en el número 3 de la tercera entrega para NES. ¿Volverá el traje de **Tanooki**? ¿Nintendo nos quiere volver locos? Sólo el tiempo nos lo podrá responder.



Ésta es la imagen que ha puesto a volar la imaginación de millones de personas en el mundo... ¿Qué secretos guarda?

Ojalá que en la próxima E3 se den nuevos detalles de este juego, que desde ahora se coloca en la lista de los más cotizados para el recién estrenado Nintendo 3DS.





¿Eres seguidor de la animación?, cruza los dedos para que pueda gozarse.



Creemos que **Gundam The 3D Battle** (título que parece el definitivo) tiene grandes posibilidades de que sea un referente de la consola, pero los desarrolladores deben innovar en los combates, además de incluir opciones para juego en línea. Pero esto lo sabremos en algunos meses; por lo pronto, disfruta de las imágenes.

Lognin

@tono_rodriguez
Twitter

¡Todavía no llegamos a la mitad del año y estamos llenos de noticias y lanzamientos para las consolas de Nintendo! Recuerda que ahora existe un sistema más que llega a complementar a Nintendo DS y Wii, me refiero al Nintendo 3DS. Adentrémonos en una edición más de Lognin y veamos lo que preparé para este mes.

¡Pro Evolution Soccer 2011 baja de precio!

Gánate un juego cortesía de Konami y Club Nintendo.

Club Nintendo y Universal Pictures México te regalamos el juego **PES 2011** para Wii. Lo único que debes hacer para ganártelo es enviarnos un correo electrónico con las respuesta correctas a la siguiente trivia y listo. Si eres el primero en hacerlo, estarás disfrutando de este gran título.

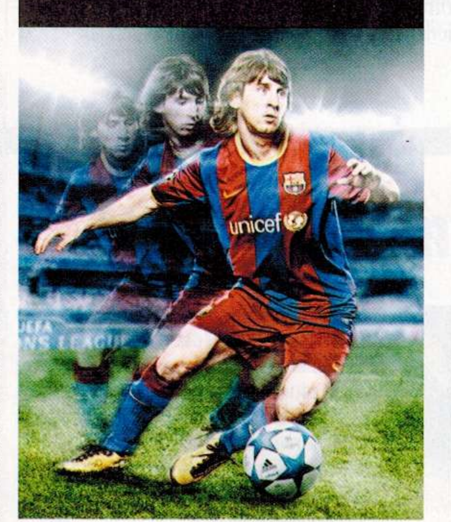
1.- En International **Superstar Soccer Deluxe de SNES**, ¿en qué animal transformabas al árbitro con ayuda de un cheat ?

2.- ¿Quién estuvo en la portada de ISS 98 para Nintendo 64?

3.- ¿Qué versiones de **ISS** salieron en Japón para GameCube?

Bases: Mándanos un correo a pes@clubnintendomx.com con el título Trivia **PES**. El primer correo que se reciba con las respuestas correctas ganará el juego. Se aceptarán correos del 1 al 4 de abril de 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono); de lo contrario, tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 7 de abril de 2011 para darte fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de abril. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 24 de enero de 2011. Para mayor información, llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



Así se vivió el lanzamiento del Nintendo 3DS en Japón, país que lo tuvo antes que cualquier otro

Toda esta euforia se suscitó el pasado 26 de febrero en la ciudad de Tokio, Japón. Los fans de Nintendo se dieron cita desde temprano en las principales tiendas de tecnología y videojuegos en Akihabara, el lugar indicado para conseguir lo último de la industria del entretenimiento digital y más. Los reportes de la compañía en aquel país dieron a conocer las cifras de ventas del sistema, las cuales rebasaron las 400,000 unidades; es decir, se agotó el número de sistemas disponibles para su venta de lanzamiento. Veremos qué números se obtendrán en América y Europa.



Bomberman Hero, disponible para la Consola Virtual

Éste es un título que no se puede dejar de recomendar. Su debut se dio en el Nintendo 64, en agosto de 1998, por lo que puedo decir que ya es todo un clásico de los videojuegos. ¿Estás listo para el desafío de rescatar a la **Princesa Millian**? Las bombas serán tu mejor herramienta para lograr el cometido a través de los cinco planetas que te esperan. Alza el vuelo y demuele lo que se te ponga en el camino. El juego está clasificado como E y cuesta 1,000 Nintendo Points.







Pikachu convivió con sus fan en la Nintendo World de Nueva York

Pokémon sigue dando de qué hablar. Ya es una costumbre que la tienda de Nintendo en la "Ciudad que nunca duerme" realice ventas especiales un día antes de la salida de los títulos. Así que ahora tocó el turno a las versiones de **Pokémon** (**Black** y **White**) para organizar la gran fiesta. Las filas fueron largas, pero la espera valió la pena; hubo interactivos de Wii y NDS, además de música en vivo.





El número de criaturas sigue creciendo.

Nintendo presente en la Game Developers Conference

No es la primera vez que el señor Satoru Iwata, presidente de Nintendo, da una conferencia en el marco del evento anual para desarrolladores en la ciudad de San Francisco, California. Ya en años anteriores los asistentes conocieron el pensamiento y visión de Nintendo. Para esta edición 2011 la charla estuvo enfocada en los esfuerzos de la compañía por crear contenidos que innoven y que, por consiguiente, mantengan y acerquen a más gente a los videojuegos. El Nintendo 3DS fue parte central de la ponencia, se habló de sus alcances y estrategias de negocio en conjunto con Netflix y AT&T. Servicios que estarán disponibles en EU y que brindarán más contenidos que enriquecerán la experiencia. Reggie Fils-Aime, presidente de NOA, también participó en la sesión.

Otro de los momentos clave fue cuando se mostró un avance de **TLOZ: Skyward Sword** y las imágenes de un nuevo **Super Mario** para el Nintendo 3DS. ¡Checa el Extra para más info!

La presencia de Nintendo en la Game Developers Conference se está volviendo una tradición

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos y no importa si son de una consola antigua, como el NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

Cada mes las sorpresas continúan, y es que la verdad no dejan de asombrarnos los logros y marcas que nos mandan para esta sección. Con esto nuestros lectores demuestran el nivel de constancia que tienen, lo cual nos da mucho gusto. En esta ocasión compartiremos con ustedes retos que los van a poner a trabajar en serio.

NUEVO RETO

Metroid: Zero Mision

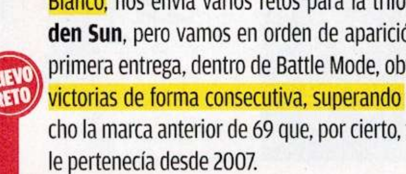
Game Boy Advance

Desde El Salvador, Daniel Leiva nos propone un reto muy especial: terminar el juego en dificultad normal en menos de 1:43:56 y con más de 63% de objetos, ya que dichas cifras fueron las que obtuvo. Sabemos que muchos de ustedes ya han conseguido el 100%, pero aquí el factor clave es el tiempo.



Golden Sun, Golden Sun: The Lost Age y Golden Sun Dark Dawn

GBA/NDS



Otro asiduo lector de esta sección, Enrique Urquidez Blanco, nos envía varios retos para la trilogía **Golden Sun**, pero vamos en orden de aparición. En la primera entrega, dentro de Battle Mode, obtuvo 153 victorias de forma consecutiva, superando por mucho la marca anterior de 69 que, por cierto, también le pertenecía desde 2007.

Para **The Lost Age**, en la misma modalidad Battle Mode, obtuvo la cantidad de 2,510 victorias. Dejó muy atrás su cifra anterior, que era de 621, y demostró que cuando se quiere realizar algo, no hay imposibles.

En **Dark Dawn**, nos presume sus tiempos pasando ciertas áreas del juego. Enseguida te las mostramos para que puedas comenzar a planear cómo superarlas.

Etapa	Tiempo
Mercury Area	00:54.40
Venus Area	01:45.93
Jupiter Area	02:56.93
Mars Area	01:46.80



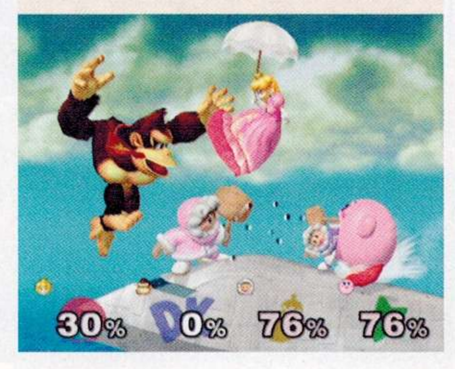




Super Smash Bros. Melee

Nintendo GameCube

Elihu Rafael Rojas, del Estado de México, nos manda un reto bastante singular que obtuvo en **Home Run Contest** dentro de este entretenido título, el cual consiste en lograr 100 ft de distancia... Sí, sabemos que es poco pero el chiste es que sea exacto esa cantidad, situación que te obliga a medir la fuerza en tus intentos.



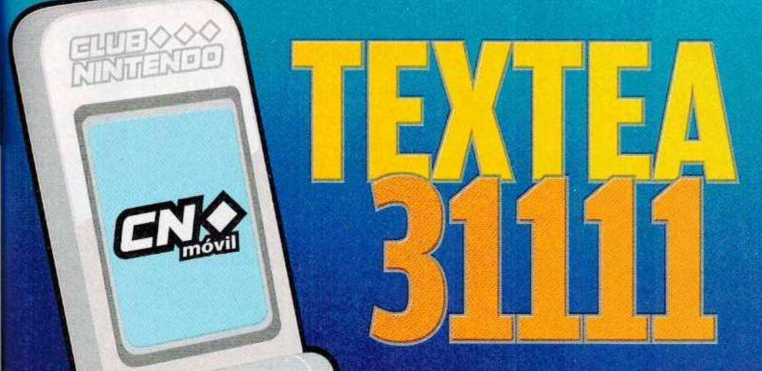
NUEVO RETO

Mario Sports Mix

Wii

Para este nuevo juego de Nintendo tienes que mandarnos tus mejores marcadores y puntajes. Así que reúne a tus amigos y comienza a practicar, porque sin duda vamos a ver logros que parecerán imposibles de creer.





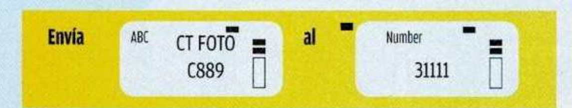
TEXTEA 31111

CLUB NINTENDO

Imágenes y Tonos

Servicios sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111
Ej: CT FOTO C889 al 31111
Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído
Tu celular debe tener WAP configurado





C886



C887



C888



C889

Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular
Envía CT TONO + " CLAVE" al 81111
Ej: CT TONO HEAVY al 81111
Precio por tono real: $23.20
Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Cooler than me/ Mike Posner	COOLER
Not myself tonight/ Christina Aguilera	NOTMYSELF
Heavy cross/ Gossip	HEAVY
We no speak americano/ Yolanda Be cool and DCP	AMERICANO
Dj got us fallin in love /Pitbull ft. Usher	GOTUS
Somos aire/Motel	AIRE
Somebody to love/ Glee	TOLOVE
Take it off/Ke$ha	TAKEITOFF
Besame/Camila	BESAME
Prohibido quererme/OV7	PROHIBIDO
Adelante Corazón/María José	ADELANTE2
Estuve a punto de/Miguel Bosé	APUNTO



C890



C891



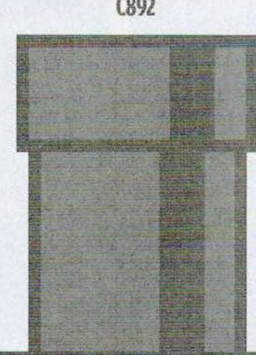
C892



C893



C894



Servicios sólo para México



WALLPAPERS

Envía CN FOTO + "CLAVE" al

42222

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN9


BAKUGAN6


BAKUGAN8


BAKUGAN9


BAKUGAN5


BAKUGAN4


BAKUGAN10


CHICAS6


CHICAS2


CHICAS12


CHICAS8


CHICAS17


CHICAS19



HUEVO19


HUEVO31


HUEVO82


HUEVO5

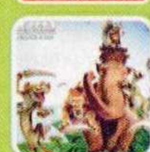
HUEVO7





HUEVO4


HIELO6



HIELO5


HIELO4



HIELO3


HIELO2


HIELO1

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS

Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave" al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN



LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Disney / Wii





Construyendo tu destino

Después del éxito que han tenido las adaptaciones de **Harry Potter**, **Star Wars**, **Batman** e **Indiana Jones** a los videojuegos de LEGO, una nueva serie se une para regocijo de los fans del cine y de los bloques armables más populares del mundo. En esta ocasión se trata de las aventuras y peripecias del capitán **Jack Sparrow**, quien junto a sus amigos deben enfrentar todo tipo de peligros y enemigos de las cuatro películas que conforman la serie (esperemos que en verdad ya no salgan más, pues la cuarta ya fue choteo...). Al igual que en las otras adaptaciones de las películas al mundo de LEGO, encontrarás mucho humor, aventura y acción, que te mantendrá bastante entretenido por un buen rato.

¡El mundo dentro de este juego es realmente vasto! Para cumplir con las diferentes misiones deberás explorar los enormes escenarios que integran todo el mundo de **Pirates of the Caribbean**. Para lograrlo tendrás que usar las habilidades de más de 70 personajes traídos directamente de las películas, así como algunos totalmente nuevos (estamos seguros de que habrá algún invitado sorpresa, como ha pasado en otras entregas), cada uno con el encanto y humor característico de los juegos de LEGO. Son más de 20 niveles en total, pero no te vayas con la finta de que es poco, pues cuando entres a cada lugar, te darás cuenta de que en verdad no es tan rápido como parece.



Si ya has jugado las otras adaptaciones fílmicas, sabrás que en esta entrega también encontrarás los divertidos cinemas que van contando las partes más cruciales de la trama. Claro que están llenas de humor, gracia y detalles cómicos, por parte de las minifiguras de LEGO.

Para salir victorioso de cada una de las etapas tendrás que demostrar quién es el mejor pirata de los siete mares, así que los combates estarán a la orden del día. No te preocupes, pues cada uno de los personajes tiene habilidades propias, y la mayoría están muy bien entrenados en el arte de la lucha con espadas, con el estilo de los piratas del Caribe. Claro que también las distintas cualidades de las diferentes minifiguras te servirán para explorar los mundos del juego. Así que tendrás que saber a quién utilizarás en cada situación.

Siguiendo la tradición, **LEGO Pirates of the Caribbean** presenta la modalidad de juego en donde puedes unirte y dejar de jugar en el momento que quieras. También, la opción de pasar las etapas en el modo de historia y, posteriormente, en el libre, que te permite elegir a los personajes que desees para pasar las escenas. En general, este juego es una excelente opción, al igual que las otras versiones; si te gusta jugar con alguien más y vivir aventuras, definitivamente es para ti.



Thor: God of Thunder

SEGA / Wii

¡Conviértete en el dios del trueno!

El dios del trueno (y no precisamente **Rayden**) está de regreso en una adaptación fílmica de sus aventuras, tal como ha pasado últimamente con varios de los superhéroes de Marvel. Como ya es costumbre, el videojuego basado en la película no puede tardar demasiado, así que tendremos la oportunidad de controlar al poderoso **Thor**, con todo y su martillo místico, Mjolnir (te retamos a que lo digas sin que parezca que tienes gripe) en los diferentes sistemas de Nintendo; la versión de Wii es la más recomendable de todas. Si te agradan las aventuras de proporciones épicas, no dejes de conocer este juego que estamos seguros te mantendrá un buen rato frente a la televisión con toda su acción y reto.

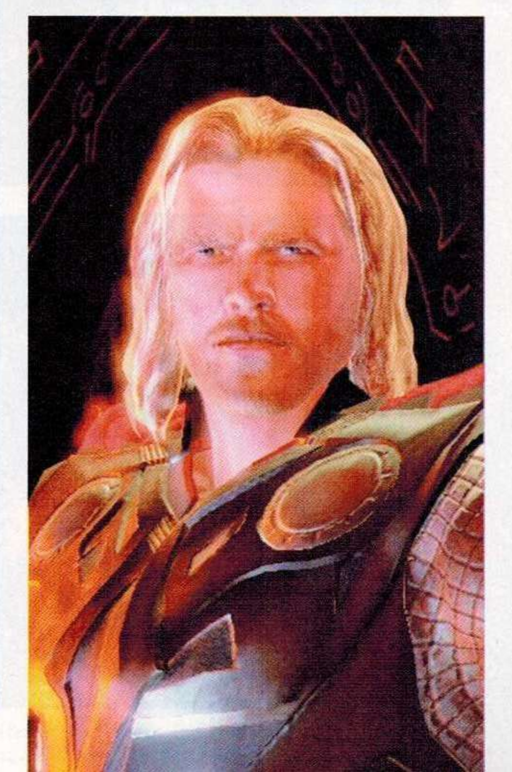
El mundo de **Thor** está lleno de enemigos, peligros de magnitudes gigantescas y mucha acción, todo aderezado con el estilo característico de la mitología nórdica: monstruos, deidades y el toque especial que sólo Marvel puede dar a sus héroes. Por fortuna cuentas con el imponente martillo, que te permitirá enfrentar a los grandes enemigos traídos directamente de las páginas del cómic. Asimismo, **Thor** puede usar sus poderes de dios, como el trueno, rayo y viento, para deshacerse de sus oponentes e ir avanzando en su difícil tarea, así como en sus variadas misiones.

Thor presenta una variedad de movimientos y ataques que deberás dominar para hacer frente a enemigos legendarios, como **Ulik**, **Ymir** y **Surtur**, entre otros. Pero no creas que todo será siempre igual, pues los épicos combates se llevarán a cabo en una gran variedad de escenarios, que van desde los reinos de hielo, fuego, e incluso otros donde habitan gigantes, trolls y muchos otros enemigos de diferentes tamaños y colores que estarán listos para pelear.

Un detalle que nos pareció por demás interesante es que no se trata de solamente un pretexto para sacar un juego más al vapor, en donde debes juntar 100 ítems para abrir puertitas y cosas por el estilo, como hemos visto ya innumerables veces en juegos basados en películas de este tipo. **Thor: God of Thunder** no solamente incluye grandes enemigos a los que debes golpear hasta verlos caer, sino también debes saber utilizar combos y poderes elementales para doblegarlos. Y conforme vayas progresando irás adquiriendo nuevas habilidades que te permitirán enfrentar otros desafíos y oponentes más poderosos.







A pesar de que está basado en la película, el juego expande la historia del dios del trueno más allá, con eventos que no se presentaron en la cinta.



Rango: The Video Game

EA / Wii

Hay un nuevo sheriff en el pueblo...

Pocos son los juegos basados en alguna película que en realidad valen la pena por sí mismos y no porque son simplemente parte de la parafernalia de la franquicia. Hemos visto incontables títulos que limitan todo a simples mundos en 3D donde debes ir a hablar con los demás personajes y conseguir cositas para avanzar... y punto. Por fortuna, hay compañías que deciden ofrecernos algo más que sólo "el juego de la película". En el caso de esta opción para Wii, estábamos un tanto escépticos debido a esto, pero pronto nos dimos cuenta de que **Rango: The Video Game** es algo más que un pretexto para sacar dinero. Sigue leyendo y verás porqué.

Al desarrollar un juego basado en una película tienes varias opciones para adaptar la historia, concepto y personajes: pueden hacer una precuela, los eventos casi exactos de la trama, lo que pasó después, o una combinación de todo. En este caso decidieron presentarlo con nuevas aventuras (aunque conserva mucho de la cinta) de **Rango**, con todos los elementos de la película y otros más, como personajes, enemigos y, por supuesto, habilidades distintas para que no te arrepientas minutos después de haberlo comenzado a jugar.

El escenario no se limita a la ambientación del Viejo Oeste, como pasa en la obra del celuloide. Las desventuras de este camaleón venido a menos se extienden de una manera increíble, pues tendrá que enfrentar a enemigos más allá de simples pistoleros. **Rango** deberá salir con vida de grandes peligros, como montañas rusas, vuelos sobre aves y mucho más. Siendo un juego de acción/aventura, encontrarás diversos elementos típicos de otras series, como carreras, duelos y más.

Si no conoces la historia de **Rango**, te contaremos rápidamente que se trata de las peripecias de un camaleón que ha pasado la mayor parte de su vida como mascota, fingiendo que es un héroe. Cuando la fortuna cambia, llega por accidente a un pueblito del Oeste, llamado Dirt, en donde pronto se da cuenta de que la gente ahí necesita un tipo bueno que se convierta en sheriff. Lamentablemente, los buenos comisarios no duran mucho tiempo con vida en Dirt, así que **Rango** deberá enfrentar sus fantasías como algo real, en el pueblo donde su vida y la de todos peligra. Tal vez no gane premios a la originalidad, pero al menos te divertirá bastante.



Rango: The Video Game está lleno de sorpresas que irás descubriendo poco a poco conforme vayas avanzando en cada una de las etapas. Al igual que en muchos otros juegos, varios eventos de la película deben ser pasados con un tipo de misión, como montar, pelear, disparar y competir en carreras.







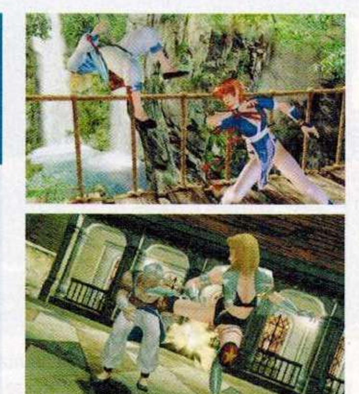


Dead or Alive Dimensions

Tecmo / Nintendo 3DS

Una de las franquicias más populares de Tecmo es **Dead or Alive**. Se centra en las peleas de múltiples gladiadores con técnicas diversas, cuya aspiración es ganar uno de los torneos más legendarios en cuanto a competencias cuerpo a cuerpo se refiere. El juego ha llegado por fin a Nintendo, y hace su triunfal aparición en el N3DS. Por supuesto, aquí no sólo tendrás el poder de las bellas chicas, sino también te enfocarás en los estilos de combate; una excelente opción de este gran portátil.





El lanzamiento de este título se tiene programado para finales de mayo. Pronto les daremos un *review* más detallado.



Compite en los nuevos modos de juego

Además de pelear con un número definido de gladiadores para conquistar un campeonato, o enfrentarte cara a cara a tus amigos, se encuentra el modo "Chronicle", que te dará más contenido y contexto de la historia al proporcionarte una serie de eventos que debes cumplir para convertirte en leyenda. Cabe destacar la inclusión de 25 peleadores, más los que habitualmente se han ofrecido en entregas pasadas. También, la calidad de imagen y video, la cual se ha comentado que corre a 60 *frames* por segundo (al desactivar la opción 3D), lo que consigue una animación fluida y realista que hará lucir en pantalla cada patada que des.

De igual manera, a través de la función *StreetPass* puedes intercambiar información con algún otro usuario que posea el juego y cruce por tu camino (con tu N3DS en *Stand By*), similar al que ya te hemos platicado de **Super Street Figher IV 3D Edition**. Los datos que podrás intercambiar son perfiles y estilos de combate.

Una aventura fuera de lo común

Monster Tale

Majesco / Nintendo DS

Cuando ves el nombre de este juego, lo primero que piensas es en que vamos a enfrenar a monstruos que están acechando alguna ciudad... pero no es así, la historia de este juego resulta bastante original. Todo comienza cuando unos niños encuentran un portal que los conduce a un mundo misterioso habitado por monstruos; esto no los detiene, al contrario, deciden esclavizar a las criaturas para que realicen todos sus deseos. Como es lógico, terminan generando un caos en el mundo monstruo, que parece estar destinado a la extinción. Pero de la nada aparece un héroe que puede ayudarlos a regresar a la normalidad.

Un pequeño, de nombre **Ellie**, cruzó también al mundo de los monstruos, pero lejos de seguir los pasos de los primeros niños, se encuentra con un simpática criatura de nombre **Chomp**, con quien decide poner un alto a los actos que han causado problemas. No será fácil, pero juntos podrán conseguir su objetivo.

El juego es un divertido título de plataformas en 2D donde los peligros y obstáculos estarán a la orden del día. Por fortuna, **Ellie** cuenta con un sinfín de movimientos para interactuar en el escenario al tiempo que esquiva los ataques enemigos. Todo esto va a ocurrir en la pantalla superior, donde además se te mostrará tu energía y los puntos que has acumulado. Mientras que en la táctil tendrás algunos objetos que hayas acumulado y que, tocándolos, activarán diferentes efectos que pueden ayudarte a mejorar tu desempeño en la aventura.

Conforme ganes experiencia, el pequeño **Chomp** evolucionará en criaturas más poderosas que te permitirán atacar y defenderte de los rivales de forma más relajada. El chiste es que siempre experimentes con tus movimientos para que cuando te toque enfrentar a los jefes no pierdas vidas.

No todos los monstruos son malos

Monster Tale es un juego que, sin mucho ruido o reflectores, ofrece diversión pura. Gracias a su gran *gameplay* te olvidas de algunas opciones de las que carece, como un modo en línea, por ejemplo. Eso habla de lo entretenido y demandante que es la aventura, sin mencionar que la historia es muy original. Es de esas obras que superan las expectativas iniciales; te recomendamos que le des una oportunidad, se quedará en tu colección y lo vas a disfrutar demasiado sin que importe tu edad o gustos en videojuegos,









Gracias a la variedad de los movimientos de personaje, la aventura se vuelve divertida y dinámica. Es una muestra de que los juegos en dos dimensiones aún tienen mucho que aportar al género. Sólo es cuestión de saber aprovechar las ventajas del sistema.





Como puedes darte cuenta, el diseño de los monstruos es muy colorido. Además, este cambiará según progreses en el desafío.

Ilumina el mundo con el color que te guste

De Blob 2

THQ / Nintendo DS

De Blob se convirtió por méritos propios en una de las propuestas más originales en los últimos años. Tanto así que la secuela ha llegado no sólo a Wii (el número anterior te hablamos de ella), sino también al Nintendo DS donde la diversión y concepto se mantienen intactos, potenciados por las características de la consola.

La traslación a portátil es en 2D con elementos en 3D. Antes de que pienses que esto resta puntos a lo complejo de los escenarios, te diremos que no es así. Prácticamente, a cada paso que des te encontrarás con barreras, *switches* y demás objetos que tienes que aprender a librar algunas veces saltando y otras apoyándote en interruptores y botones, que encontrarás a lo largo del nivel.

Para llenar de color las paredes, al igual que en Wii, sólo tienes que pasar junto a ellas, estrellarte y listo. Sólo de esta manera completarás tu objetivo ya que, como debes saber, un terrible villano desea dejar sin color a la ciudad, y será tu responsabilidad regresarla a la normalidad. Para atacar a tus enemigos deberás arrojarte contra ellos, pero lo interesante está en que esto no será de forma individual, sino que puedes hacerlo en combo, al golpear uno dirigirte hacia otro, como si fuera una cadena de saltos estilo **Mario Bros**.

Un arcoíris de diversión ha llegado

El secreto de esta obra está en que seas observador. Muchas veces puedes pasar varios minutos intentando llegar a una plataforma saltando, pero la única manera es tomando impulso con uno de los ventiladores que por lo regular adornan el lugar. En la parte inferior del sistema podrás ver cuántas vidas tienes, tu estado y el color de pintura que tienes en ese momento; sin mencionar las notas musicales que debes reunir.

En sistema portátil no existe mejor versión de **de Blob** que ésta para Nintendo DS, un verdadero reto a nuestra habilidad, pero no por eso deja de ser divertido. De hecho, es muy adictivo, desde el primer segundo te familiarizas con el control y deseas terminarlo. Lo importante es aprender a usar el escenario a nuestro favor para disfrutarlo. Es una gran opción para Nintendo DS, esperemos que pronto se hable sobre una adaptación para 3DS. Sería genial ¿no creen?, sobre todo ahora que se ha demostrado que las ideas brillantes son las que triunfan. Los géneros tradicionales han llegado a una saturación, se necesita oxígeno, y **de Blob 2** representa un gran tanque que puede ayudar a otros estudios a darse cuenta de las oportunidades que se tienen al diseñar para las consolas de Nintendo, que como siempre hemos indicado son las que gozan de mayores elementos para desarrollar productos que verdaderamente innoven o revolucionen la industria.







Si deseas completar el juego al cien por ciento, mantente atento a la pantalla inferior. Ahí podrás ver los elementos que te faltan para completar tu búsqueda.



Estos conceptos son los que todos queremos ver aparecer, nuevas fórmulas que se adapten a las exigencias del medio.





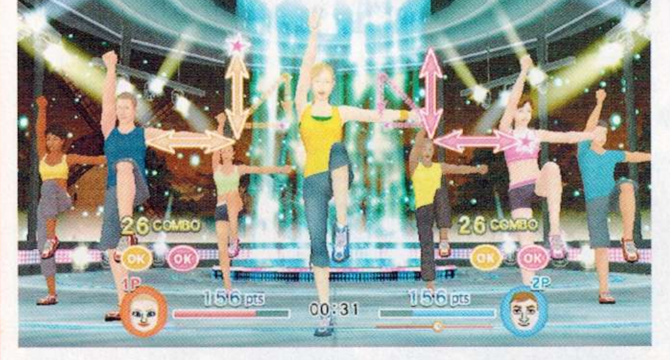
Diviértete mientras ejercitas tu cuerpo

Exerbeat

Namco Bandai / Wii

El Wii ha demostrado que es una consola flexible, donde lo mismo vemos un título al estilo *party* que un *survival horror*. Y eso es precisamente lo que la ha mantenido como el sistema líder de la actual generación de consolas, cuyo catálogo ahora suma un juego bastante especial. Nos referimos a **Exerbeat**, en el que podremos ejercitarnos con 155 ejercicios que se han incluido en este disco. Así que estar en forma ya no será imposible, di adiós a los pretextos y consigue este título.

Namco Bandai tiene una propuesta muy singular para nuestro Wii: en este simulador de ejercicio vas a moverte como pocas veces, ya que no incluye sólo las rutinas básicas, como simular una caminata o las famosas sentadillas, aquí de verdad tendrás que bailar al ritmo de *hip hop* y otros sonidos latinos. Además de eso tendrás otras actividades, como yoga, pilates, karate e incluso boxeo, para que demuestres que puedes ser un deportista completo en cualquier disciplina de ejercicios.



Haz ejercicio con estilo

Tu rendimiento variará de acuerdo con como ejecutes los movimientos, que siempre se te indicarán en pantalla para que muevas el Wiimote en esa dirección, parecido a **Dance Dance Revolution** pero más complejo. Para que puedas estar seguro de tu avance en pantalla se te mostrarán todas las calorías que has quemado gracias a los ejercicios. De este modo, es más simple llevar un control de tus actividades diarias. Otro aspecto interesante de este título es que, si lo deseas, puedes crear un *set* de actividades para atender alguna parte en especial del cuerpo, así cada uno de los miembros de tu familia puede tener ejercicios distintos, justo como pasaría si fueran a un gimnasio. Para que haya una interacción mayor puedes usar tanto el Wii MotionPlus como la Wii Balance Board, accesorios que dan una nueva dimensión a las rutinas. Para ser honestos, no pensábamos que **Exerbeat** fuera tan buen título, pero debido a todas las opciones que ofrece, sobre todo la variedad de ejercicios, puedes pasar con él una eternidad y siempre tendrás algo nuevo por hacer, ya sea en cuanto a puntos o para mejorar físicamente. Definitivamente, es una opción que hará que utilices tu Balance Board en algo más que **Wii Fit**.

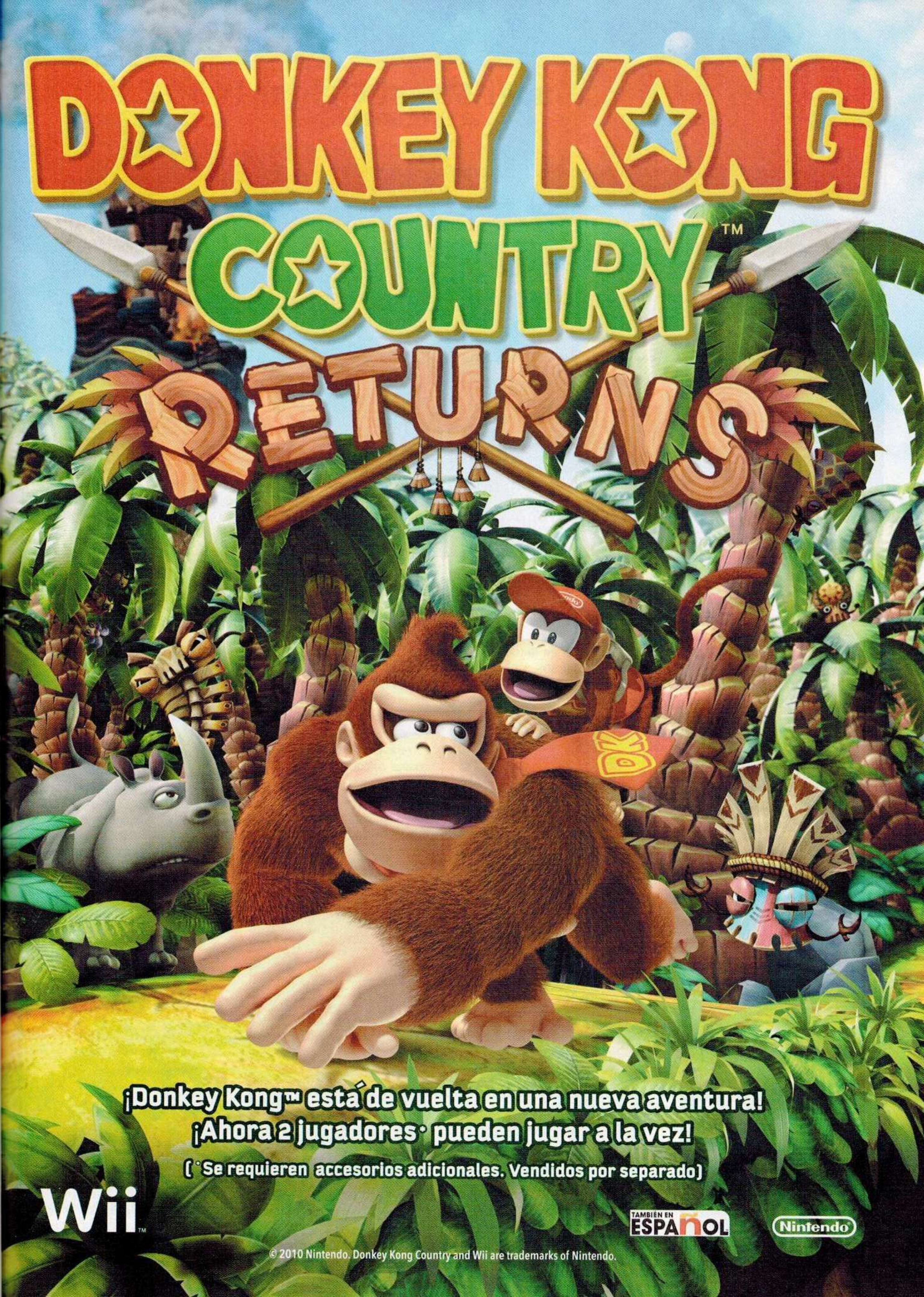
Si deseas dar un toque de personalización al juego, puedes seleccionar tus Mii para participar en las diferentes actividades.







Con un juego como éste, toda la familia puede participar y disfrutar a su propio ritmo elevando el grado de dificultad conforme el entendimiendo de los controles avance. Estamos seguros de que te va a gustar si disfrutaste **Wii Fit**.


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
DK
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

TOP 10

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS

Si serás uno de los afortunados poseedores del Nintendo 3DS, créenos... no puedes dejar de estrenarlo con **Super Street Fighter IV 3D Edition**, uno de los títulos más impactantes que estarán disponibles desde el momento del lanzamiento de la consola. Tiene 35 personajes disponibles para que inicies el combate solo, con tus amigos o con quien sea, a través de juego en línea.





Pro Evolution Soccer 2011 3D

Konami / Nintendo 3DS

¿Te gustaba cómo se jugaba esta franquicia de *soccer* en Nintendo DS?, espera a que la disfrutes mediante las pantallas del 3DS. La gama de colores y nivel de animación se incrementó exponencialmente: logra una imagen que lucirá con tus pases y tiros a gol.



Ridge Racer 3D

Namco Bandai / Nintendo 3DS

Las competencias automovilísticas también iniciaron este 27 de marzo con **Ridge Racer 3D**. No tenemos que decirte que gráficamente es de lo mejor en juegos de carreras portátiles; además, puedes competir en contra de tus amigos usando tus **Mii** o fotografías propias.





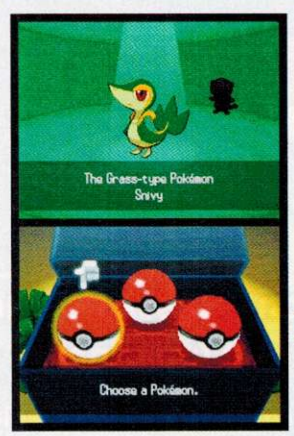
Kingdom Hearts Re: Coded

Square-Enix / Nintendo DS

Nintendo DS continúa con su lista de buenos juegos, y para muestra esta nueva entrega de **Kingdom Hearts**, un *remake* de la versión que salió en Japón para los teléfonos celulares. Claro está que para el Nintendo DS recrearon el aspecto audiovisual y agregaron múltiples funciones, que lo hacen un infaltable para los verdaderos fans de la serie.

Pokémon Black & White

Nintendo / Nintendo DS





La emoción por **Pokémon** sigue creciendo entre los fans, y ahora más con el reciente lanzamiento de las ediciones **Black** y **White**. Por supuesto, deberás capturar a nuevos personajes en distintos escenarios por recorrer dependiendo de la versión que tengas.



Okamiden

Capcom / Nintendo DS

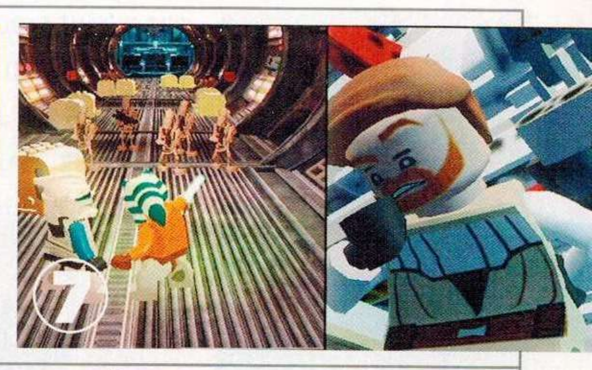


Ahora la historia continúa con **Chibiterasu**, el pequeño hijo de la Diosa del Sol, **Amaterasu**. Deberá enfrentar a una serie de demonios y salvajes criaturas para traer la paz al pueblo de Nippon. Para lograrlo, se valdrá del apoyo de otros dioses, que le enseñarán técnicas legendarias con las que podrá vencer a sus rivales.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

LucasArts / Wii

Luego de un tiempo de ausencia, **Star Wars** regresa con el carisma de LEGO, para experimentar de una forma graciosa y por demás divertida la parte de las **Guerras Clónicas**. Aquí podrás controlar a **Obi-Wan**, **Anakin Skywalker** y otros héroes de la República.





WWE All-Stars

THQ / Wii

Las leyendas de la WWE se suman a las actuales figuras de este popular deporte. Tomando en cuenta la experiencia de THQ en títulos de lucha libre, podemos decir que han logrado un buen juego que ofrece no sólo un amplio catálogo de gladiadores, sino también multiplicidad de escenarios y movimientos.

de Blob 2

THQ / Wii

Nuevamente la ciudad ha perdido todo su color por las recientes amenazas del comandante **Black** y sus secuaces. Así que tu deber, y el de tus amigos, será pintar y restaurar la vitalidad de Plasma City. Cabe destacar que esta odisea de color también se ve recompensada con música de buen nivel.





Mario Sports Mix

Nintendo / Wii

Ya han pasado algunos meses, pero **Mario Sport Mix** sigue siendo uno de los consentidos de los jugadores. Nos agradó bastante que se incluyeran deportes como voleibol, *dodgeball*, *hockey* y basquetbol, pues así no es necesario esperar a que salgan por separado. Por supuesto, la integración del *gameplay* sigue tal cual como hemos visto en otros títulos deportivos del plomero, que busca siempre el punto divertido a través de poderes poco convencionales y la inclusión de personajes destacados.

Nintendogs + Cats

Una mascota puede cambiar tu vida. Atrévete a comprobarlo

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Cuando apareció el Nintendo DS, vimos varios juegos innovadores, pero uno de los que más revuelo causó fue **Nintendogs**, título de simulación en el que debíamos cuidar varios cachorros de manera sorprendente gracias a la pantalla táctil del sistema. Pues bien, ahora con la salida del N3DS aparece una nueva versión, pero ahora se unen otras simpáticas mascotas: gatos. Así que si eres un amante de los animales, no puedes perderte **Nintendogs + Cats**.

Verdadera interacción

En 2005 Nintendo sorprendió al mundo entero con **Nintendogs**. Después de años en que las mascotas virtuales se habían vuelto un concepto monótono, la gran N lo retomó para volverlo un fenómeno, tanto así que fueron varias las versiones que se lanzaron, cada uno con razas distintas de cachorros, siendo la edición **Chihuahua** la más popular. Con el paso del tiempo se esperaba una entrega con más opciones, pero fuera de rumores jamás se mencionó alguna posibilidad seria hasta ahora que el N3DS está en el mercado. Si piensas que sólo se trata de nuevos perros y un mejor apartado técnico, estás muy





equivocado, pues se han agregado infinidad de opciones y elementos, que te harán interactuar de una manera más realista con tus perros o gatos. Para empezar tendrás 27 diferentes razas de entre las que podrás elegir a tu nuevo amigo. Todas tienen gustos y personalidades distintas, que afectarán su entrenamiento y conducta.

JUGADORES



1



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Simulación**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD



REPLAY VALUE



RANKING





8.0

Gánate el amor de tu nuevo amigo

Para que tu perro o gato se acostumbre a ti deberás pasar tiempo con él, pero literalmente tendrás que ser tú; no podrás dejar que alguien más lo haga ya que el juego hace gala de reconocimiento facial y de voz. De esta manera, tu mascota sólo va a reaccionar cuando tú la llames, o bien correrá hacia ti una vez que te vea (esto gracias a la cámara frontal que incluye el equipo). Al igual que la versión anterior, la pantalla táctil te permite acariciar, bañar y pasear a tus cachorros.

Si las competencias de la primera versión te gustaron, ahora te van a encantar ya que se han creado auténticos circuitos donde demostrarás qué tan buen entrenador eres. Resulta esencial que antes de ingresar a esta modalidad hayas practicado bastante con tu mascota; una sola señal de desobediencia y perderás tiempo y puntos, que marcarán la diferencia respecto de los ganadores.

Justo como ocurre en **Pilotwings Resort**, puedes tomar fotografías en el momento que quieras, sólo debes tocar el ícono de la cámara en la pantalla. Nunca sabes cuándo tus mascotas harán una gracia única, así que mantente alerta para capturar el momento; podrás agregarlo a tu álbum de imágenes.

La primera mascota virtual que se creó fue el **Tamagotchi**. Se decía que era una criatura que venía del espacio, lugar al que regresaba al alcanzar cierta edad. Su éxito fue tal que tuvo versiones para Game Boy, Nintendo DS e incluso para Wii, pero esta última era en el género *party*. Te recomendamos conocerlas.

Pasear a tu perro siempre es importante para mantenerlo en forma; mientras más veces lo hagas, mayor será su resistencia. Lo mejor es que en el trayecto podrás encontrar regalos y objetos raros, con los que tu colección de juguetes se volverá única.











Recuerda que la interacción con tu mascota es lo más importante para que puedas participar en las competencias.

¿Sabías que...?

1.- El juego original apareció en 2005, y recibió infinidad de reconocimientos por su originalidad.

Uno de los *ítems* más cotizados en la primera versión era un carro a control remoto con la figura de **Bowser**, el cual podías conducir para jugar con tus perritos.

Cuando decidías tener un perro nuevo en **Nintendogs** pero ya no tenías espacio, podías llevar alguna de tus mascotas al hogar para perros en la ciudad.



Pasea a tu mascota

Una de las principales características de este juego es la famosa Realidad Aumentada, con ella veremos a los perros y gatos saltando y jugando en el lugar donde nos encontremos, esto gracias a las cámaras externas de la consola. ¿Imaginabas que podrías caminar junto a tu perro?, pues ahora es ya una realidad. Seguramente, será una de muchas aplicaciones que veremos con esta nueva función.

Nintendogs + Cats es una obra que, desde el punto de vista que sea, sólo pudo ser creada en una plataforma de Nintendo. En ninguna otra se puede al menos pensar en algo parecido, lo que coloca como siempre a la compañía muchos pasos delante de la "competencia". La principal cualidad de esta entrega es que no importa cuánto tiempo tengas con ella, siempre habrá un detalle que te sorprenderá, desde un juguete hasta una caricia... todo en esta tarjeta es mágico.

RANKINGS

Master:
Qué sorpresa nos ha dado Nintendo con este título, realmente nadie lo esperaba. Lo que me agrada es que saca ventaja de las cámaras y del micrófono del 3DS, mejorando la experiencia que ya desde antes era excelente. La Realidad Aumentada es un concepto asombroso, ver a tu perrito en la palma de tu mano te deja sin palabras; aunque lo mejor es que está comenzando, el potencial que guarda esta herramienta verá su esplendor en otros títulos. No tengo que recomendar este juego, es una obligación al menos conocerlo; su variedad de opciones y *gameplay* lo vuelven único. Es un título que jugarás por semanas en cualquier lugar en el que te encuentres.

Crow:
Nintendo regresa con el tema de las mascotas virtuales, pero ahora no sólo incluye perros, sino también gatos, para expandir sus horizontes. Básicamente, se trata de un simulador de mascotas que se vale de las nuevas tecnologías para ofrecernos Realidad Aumentada, el reconocimiento racial y, por supuesto, efectos tridimensionales, que lo hacen destacar de entre cualquiera de las versiones anteriores. El número de opciones o actividades para realizar se ha ido incrementando, por lo que cada día tendrás algo interesante para hacer junto con tu mascota, como las diferentes competencias que encontrarás, con las cuales podrás saber qué tan bien lo has entrenado.

Panteón:
Cuando tuve mi **Nintendogs Chihuahua and Friends**, pasé muchas horas feliz de la vida jugando con mis perritos virtuales hasta que sucedió lo que tanto me temía: se volvió sumamente repetitivo por la falta de maneras de interactuar con otros jugadores. Ahora, después de jugar **Nintendogs + Cats**, me doy cuenta de que se trata de una actualización más, que para ser sincero no creo que el gusto dure tanto, tal como pasó con las primeras versiones. Si nunca tuviste ninguna de las entregas anteriores, o tu mamá no te deja tener un perrito o gato real, entonces es para ti, pero si no, no te lo recomiendo. Seguramente, preferirás algo más.

Super Monkey Ball 3D

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia animada

Los monos evolucionan... al mundo de la tercera dimensión

Esta vez, la evolución de **Super Monkey Ball** será a través de las tecnologías de Nintendo, pasando del clásico estilo de juego que hemos visto desde el nacimiento de la franquicia hasta la fantástica aventura que disfrutarás a través del concepto portátil tridimensional que sólo te puede ofrecer el Nintendo 3DS.

Super Monkey Ball 3D fue uno de los primeros títulos en aparecer a finales de marzo, junto con el lanzamiento del 3DS. Realmente, es una buena apuesta que ha diseñado la compañía SEGA para sacar ventaja de los controles del portátil y de la visión tridimensional que dará nuevas posibilidades al *gameplay*.

¿Sabías que...?

1.- En el primer **Super Monkey Ball** se incluyó el minijuego "Monkey Target", que permitía competencia entre jugadores de forma individual, para la secuela todos podían participar al mismo tiempo, lo cual no agradó a los fans ya que se perdía la estrategia del juego.

2.- El surigimiento original de la saga **Super Monkey Ball** ocurrió en las salas de Arcadia en 2000, y un año después SEGA decidió hacer la conversión para el Nintendo GameCube.



3.- Ya en el Wii, SEGA desarrolló **Super Monkey Ball: Step & Roll**, una interesante versión en donde se hacía uso de la Balance Board para controlar al personaje, similar a como ahora usarás el giroscopio en el Nintendo 3DS.



Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Destreza**

















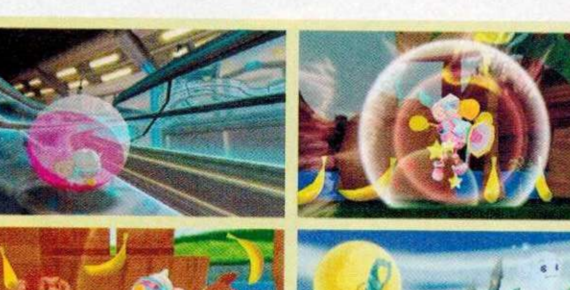




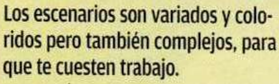
¿Qué me espera en **Super Monkey Ball 3D**?

Los cambios son visibles de inmediato, ver cómo las imágenes salen de la gran pantalla del Nintendo 3DS es, por si mismo, todo un agasajo. Y si a esto le agregamos la brillante gama de colores y texturas pulidas y definidas, da como resultado una visualmente expresiva forma de sacar provecho a tu recién adquirido 3DS. Por supuesto, el personaje principal será nuevamente **AiAi**, el simpático primate que siempre porta una playera que pareciera que se la quitó a **Alvin Seville**. Se puede decir que él es de los personajes más equilibrados, tanto por su velocidad como peso y balance, "de la misma manera que **Mario** lo es para **Mario Kart**".

La temática o modo principal del juego no tiene cambios. Te enfrentarás a diferentes escenarios con retos y obstáculos variados en los que tendrás que recolectar bananas u otros ítems antes de cruzar un punto de meta, esto al girar sobre una esfera a través del mapa. Pero deberás tener mucho cuidado en cómo aplicas la velocidad y dirección, pues habrá ocasiones en que deberás cruzar caminos angostos y sin barandales que, de perder el equilibrio, te irás al fondo del olvido y deberás reiniciar misión.





Los escenarios son variados y coloridos pero también complejos, para que te cuesten trabajo.

Los curiosos personajes creados por SEGA llegan al Nintendo 3DS con nuevos retos para que los disfrutes en compañía de tus amigos. Por supuesto, el modo clásico de juego sigue vigente, con retos sensacionales que pondrán a prueba tus habilidades.

¡Compite en contra de tus amigos!

El modo principal es muy entretenido y desafiante, pero una vez que lo termines sólo quedará dedicarte a romper tus mejores tiempos o puntuaciones. Por lo tanto, no está nada fuera de lugar la opción *multiplayer*, con la que podrás retar a tus amigos en las curiosas "Monkey Race" o en "Maniac Melee" (con hasta cuatro jugadores de forma simultánea), que será una pelea donde sólo los más hábiles podrán destacar en los complejos escenarios. En total son tres distintos modos de juego que se controlan muy bien con los mandos del Nintendo 3DS; este detalle es realmente importante porque el juego, si algo demanda, es precisión y dirección. Debido a esto será todo un reto para los jugadores tanto novatos como experimentados, pero cuando lo domines sentirás la satisfacción de conseguir récords que serán envidiados por tus oponentes y amigos.

En **Super Monkey Ball 3D** cuentas con dos opciones de control o *gameplay*, la primera será la forma tradicional, utilizando el *Pad* direccional para moverte a través de los escenarios y recolectar las numerosas bananas que vayas encontrando en tu camino. Pero si quieres gozar de las bondades del 3DS, mejor aplícate y opta por el giroscopio, con el cual podrás mover de un lado a otro la consola para que vayas conduciendo la esfera por los escenarios. Quizá sea un poco más complicado de primera instancia pero, sin duda, es más divertido que jugarlo sólo con el *Pad*. Si no nos crees, dale una oportunidad y chécalo, así lo comprobarás por ti mismo.

RANKINGS

Master:
Aunque cuando se estrenó esta serie en Nintendo GameCube se pensaba que no sería tan popular, la verdad es que siempre supe que tenía un gran potencial, no sólo para lanzar secuelas, sino tambien para innovar en el *gameplay*. Esto ha quedado claro en las versiones para Nintendo DS y Wii, a la que ahora debemos sumar esta de Nintendo 3DS, la cual se juega de manera excelente, lo que aunado al efecto en 3D hace de una partida una experiencia inolvidable. Simplemente, el mejor **Super Monkey Ball** para consolas portátiles, de eso no hay duda; ahora, esperemos ver otros proyectos de SEGA en esta plataforma, un **Sonic** estamos seguros que sería gran opción.

Crow:
De primera instancia podría parecer que no hay cambios en el concepto de **Super Monkey Ball** en cada entrega nueva. Pero realmente para esta edición de Nintendo 3DS sí podemos ver unas cuantas modificaciones que nos harán disfrutar más del modo de juego, como el uso del giroscopio y, sobre todo, de los diferentes estilos de juego, que podrás aprovechar de forma individual o en compañía de tus amigos. Aquí el reto y la dificultad sigue siendo la carta fuerte para mantenerte pegado al control tratando de superar todos los obstáculos y obtener cada banana. Para ser de los primeros títulos de Nintendo 3DS, es una gran opción que destaca por el reto en cada una de las misiones.

Panteón:
Siendo un gran fan de la serie desde su inicio en Nintendo GameCube, no podía dejar de checar esta nueva entrega que da frescura a una franquicia que ya estaba -desgraciadamente- choteando un poco. Obviamente, la característica más notoria que lo hace novedoso es la misma por la que van a brillar los títulos para este sistema: la modalidad de jugar en tercera dimensión, cualidad que estaremos viendo bastante en juegos por venir, y supongo que varios van a ser los juegos que tengan secuelas o *remakes* en 3D. En general, es una gran opción para el Nintendo 3DS, especialmente si disfrutaste de las anteriores entregas. No dejes de jugarlo, si tienes oportunidad, no te arrepentirás.

Yu-Gi-Oh!

5D´s World Championship 2011: Over the Nexus

Son pocos los juegos de tarjetas que han logrado mantenerse en el gusto del público por más de cinco años. Uno de los casos más populares es el de **Yu-Gi-Oh!**, concepto verdaderamente innovador, ya que no se trata simplemente de seleccionar una tarjeta y esperar a que el rival no obtenga una de mayor valor, aquí verdaderamente entra en juego la estrategia, habilidad mental y, sobre todo, la paciencia. Así queda demostrado en la más reciente adaptación para Nintendo DS de **Yu-Gi-Oh!** por parte de Konami.

Nunca dudes de tus decisiones. Juega con el destino

Volviendo a las raíces

Después de experimentar en varios géneros, lo cierto es que todos queríamos una versión tan buena como lo fue la edición 2004 (que, por cierto, aún apareció para Game Boy Advance), y aunque tardó bastante tiempo en aparecer, esta nueva entrega **5D´s WorldChampionship 2001: Over the Nexus** tiene todo para volverse referente de la serie.

Para empezar, el protagonista ya no es **Yugi** o **Jaden Yuki**, el honor lo tendrá **Yasei Fudo**, que como los dos anteriores tiene el sueño de convertirse en el más grande duelista que haya pisado la Tierra. Para ello deberá recorrer cada uno de los pueblos y ciudades existentes, en donde no sólo pondrá sus habilidades a prueba, sino también deberá buscar el equilibrio en su *deck*.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Lenguaje moderado, violencia fantástica moderada.

Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Konami** / Categoría: **Destreza**


















Usa el corazón de las cartas

Cuando te encuentres dentro de las batallas, la pantalla superior te servirá para ver la parte del tablero enemigo, o bien para que disfrutes de las simulaciones de combate entre los monstruos. En la pantalla táctil estará tu tablero, donde podrás colocar las cartas de ataque, magia o trampa que prefieras, siempre teniendo en mente que debes mantener una sorpresa en tu mano para las situaciones complicadas. Nunca utilices tu mejor tarjeta desde el inicio.

La forma más sencilla para terminar con el rival es atacando sus puntos de vida de manera directa, pero para lograrlo primero tenemos que enfrentarnos a sus monstruos y trampas. Obviamente, no será sencillo derribarlos, así que debes apoyarte en las cartas de magia para causar un daño mayor y que puedas despejar el área. Insistimos, reserva siempre un monstruo en tu mano, nunca sabes cuándo una trampa puede terminar o cambiar tu estrategia.

Tener un *deck* poderoso es parte del juego, pero nunca había sido tan complicado encontrar la perfección como ahora ya que contarás con más de 4,200 cartas virtuales para armar tu colección. Claro está que puedes poseerlas todas y, dependiendo del rival, cambiarlas para ajustarte a su estilo pues hay quien usa monstruos de invocación o fusión, situaciones que debes aprender a contrarrestar.

Al iniciar un combate, cada jugador tiene 8,000 puntos vitales, los cuales se van reduciendo con cada ataque. No representan el máximo que puedes obtener; si manejas bien tus trampas y magias, puedes acumular más, lo que te permitirá jugar relajado.



Cada uno de los entrenadores que enfrentes te dará una valiosa lección para que sigas tu camino.





Todo el colorido de la serie

Los personajes más famosos de la animación en televisión aparecen en esta obra que combina secuencias en 2D y 3D, lo que da como resultado niveles enormes y llenos de sorpresas. Ésa es una de las ventajas que tiene esta entrega respecto de otras, que no se centra en la exploración o en las batallas, sino que conjuga ambos elementos de forma ideal, con lo que los fans del concepto como los amantes de los RPG estarán satisfechos.

Aunque se permite que tengas un *deck* hasta con 60 tarjetas, te recomendamos que nunca alcances dicha suma. De este modo, tus mejores cartas tienen menos probabilidades de aparecer. Nuestro consejo es que utilices 40, como máximo.

¿Sabías que...?

1.- Con el tiempo se han modificado ciertas reglas y usos para las cartas, mismas que son utilizadas en las entregas para videojuego. Se han convertido en manuales ideales para mantenerse actualizado.

2.- **Exodia** fue uno de los monstruos más poderosos del juego; si un jugador lograba reunir todas sus partes, la partida terminaba en ese instante.

3.- El **Dragón Blanco de ojos Azules de Kaiba** se ha mantenido desde hace muchos años como uno de los favoritos de los seguidores.

Un nuevo campeonato está por comenzar

Esta nueva entrega de **Yu-Gi-Oh!** tiene una característica muy especial, y es que al mismo tiempo que los jugadores experimentados conseguirán realizar jugadas espectaculares a las primeras de cambio, los novatos irán aprendiendo a usar las tarjetas en los momentos correctos, dejándolos listos para combates dentro de la aventura, o bien en la vida real. Después del lanzamiento de una versión para Wii, creemos que este año puede resurgir la pasión por esta obra.

RANKINGS

Master:

Éste es uno de esos juegos que puedes disfrutar por años y jamás te van a aburrir. Ya sea sólo o compitiendo con un amigo, siempre tendrás pretexto para innovar en tus técnicas o probar con nuevas cartas; además, presenta una historia que si bien no va a ganar ningún premio, te mantiene atento a los hechos hasta que logras terminar la aventura. Vaya que es un reto conseguir las más de 4,000 cartas, pero debo decir que cada batalla que libres la gozarás o sufrirás como si estuvieras en un torneo oficial. Es uno de esos títulos que no importa el momento, puedes jugar una partida sin que se vea alterada la acción o afecte tu desempeño final en la contienda.

Crow:

Los personajes clásicos ya han quedado en el pasado. Ahora, el camino se abre para nuevos duelistas que estén dispuestos a enfrentar retos de las nuevas o más recientes temporadas de la serie televisiva. Aquí tendrás todas las cualidades que un verdadero fan de **Yu-Gi-Oh!** estaría esperando, como son más de 4,000 cartas que puedes combinar para generar poderosos ataques ofensivos o mejorar tu defensa y una serie de retos y personajes con quienes combatirás de forma individual o en contra de uno de tus amigos. Así que si te gustan los juegos de tarjetas, ésta es una opción interesante que no debes dejar pasar; tiene detalles que encantarán a los fans.

Panteón:

Ésta es una muestra de que a pesar de que el 3DS ya está aquí, el NDS no ha sido olvidado y todavía tiene mucho que ofrecernos. Claro que, siendo sincero, no creo que realmente valga la pena ver un juego más basado en el TCG de **Yu-Gi-Oh!** en 3D, pues la verdad es que no varían lo suficiente como para que luzca y aproveche las bondades del sistema. Desde mi punto de vista es un buen juego, que te permite tener muchísimas cartas en tu poder para sostener duelos con otro jugador. Pero siendo sinceros, sabemos que con el tiempo se volverá obsoleto, pues con las nuevas expansiones vendrán más y más títulos de lo mismo. Claro, es lo que yo considero.

Conquista el mayor sueño del ser humano... ¡volar!

El Nintendo 3DS acaba de salir al mercado, y no podía recibir mejor título de lanzamiento que **Pilotwings Resort**, la última entrega de la serie que comenzó en Super Nintendo, continuación que millones de jugadores en todo el mundo llevábamos años esperando. Ahora, todo ese tiempo ha valido la pena, porque **Pilotwings Resort** es una obra que te mantendrá ocupado por mucho tiempo intentando completar los retos.



PILOTWINGS RESORT

Una larga espera

Cuando salió el Super Nintendo al mercado, a inicios de los años noventa, aparecieron infinidad de títulos que aportaban conceptos diferentes a la industria, como **F-Zero**, **Super Mario World** y, claro está, **Pilotwings**, un simulador de vuelo como jamás se había visto antes. Lo que lo volvía único era que no se trataba de volar un avión alrededor de un mapa esquivando rivales, aquí realmente tenías que poner a prueba tu habilidad en diferentes artefactos, como un helicóptero, paracaídas o un cohete.

Posteriormente, en 1996, salió una versión para Nintendo 64, con entornos 3D y nuevas pruebas, que lo volvieron un clásico. Además, para asombro de muchos, fue uno de los títulos que acompañaron el lanzamiento de la consola junto con **Super Mario 64**, lo que hablaba de la confianza que tenía Shigeru Miyamoto en el título. Cabe mencionar que es uno de los favoritos del gran genio japonés.



Los ambientes a explorar en el juego son diversos.

En el desarrollo del juego para N64, Nintendo tuvo la colaboración de Paradigm Entertainment, una compañía especialista en simuladores aéreos, lo que ayudó a que el resultado final fuera sorprendentemente realista.

Nueva etapa en el cielo

Nintendo 3DS tenía que realizar algo espectacular para revivir esta gran franquicia, no simplemente una traslación, así que se implementaron varias mejoras en todos los aspectos. Pero comencemos por conocer el lugar donde se realiza la aventura: se trata ni más ni menos que de la isla Wuhu, que seguramente recuerdas en juegos como **Wii Sports Resort** y **Wii Fit Plus** (hubiera sido interesante que también estuviera disponible ilsa Delfino), así que ahora podrás conocerla desde una perspectiva totalmente única.

Vamos a contar con dos modos de juego principales. El primero de ellos es Mission Mode, donde tendremos que cumplir con ciertos requisitos que nos pidan, en los distintos medios de transporte existentes. Esta opción resulta ideal para lograr marcadores impresionantes; aunque eso sí, se requiere de mucha práctica y paciencia para que no termines fuera de la zona donde se te ha pedido llegar.

Por otro lado, si lo que te gusta es la exploración o simplemente deseas relajarte un rato en esta gran isla, puedes hacerlo en Free Flight Mode, bastará que selecciones una actividad y listo, volarás por donde decidas sin que nadie interfiera. Te recomendamos pasar varios minutos en esta modalidad, no sólo por lo divertido que es, sino también porque te ayuda a conocer cada parte del territorio, los obstáculos y estructuras, lo que al momento de cumplir objetivos te permite decidir mejor.

Nos gustaría ver...

1.- Otro clásico que nos gustaría ver de regreso en N3DS es, sin duda, **F-Zero**. Desde la excelente adaptación para GameCube no se ha anunciado nada nuevo, y creemos que todos deseamos ver de nuevo a **Captain Falcon** en acción.

2.- Ice Climbers sería sensacional, podría tener una perspectiva parecida a la que muestra **Super Street Fighter IV**; además, desde **Super Smash Bros. Meele** no hemos visto a estos personajes.

3.- Para los nostálgicos, **Game & Watch** seguro que sería una gran opción. Nuevas actividades para un juego que merece un homenaje en una consola portátil, y qué mejor que en Nintendo 3DS, ¿no creen?





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Deportes Aéreos**


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD

REPLAY VALUE

RANKING


Durante mucho tiempo se rumoró que aparecería una versión de **Pilotwings** para Nintendo GameCube, pero jamás se confirmó. Hasta ahora, que es una realidad la entrega para Nintendo 3DS, lo que marca su debut en portátiles.



Elévate a nuevas alturas

La personalización no podía quedar fuera de este título, podrás usar los Mii que diseñes en la aplicación de tu consola, al estilo de **Wii Sports**, para cumplir las pruebas, que son muy variadas. En ocasiones, el reto consistirá en atravesar varios aros de colores como si estuvieras dentro de la **Airwing** de **Fox McCloud**, y en otras el objetivo será aterrizar o hacer piruetas. En total son más de 40 misiones, de las cuales obtendrás estrellas que, como debes imaginar, te darán acceso directo a diferentes extras.

Son muchas las veces que dentro de algún juego pensamos: "Sería increíble tomar una fotografía de este paisaje". Pues bien, en **Pilotwings Resort** podrás hacerlo sin ningún problema, así que prepárate para impresionar a tus amigos con fotografías de lugares que antes sólo imaginabas. La mejor parte de todo esto es que cada imagen que captures se guardará en la memoria de tu N3DS, para que posteriormente la compartas con quien desees.

El regreso de un grande

Después de largos 15 años esperando una secuela de **Pilotwings**, Nintendo por fin decidió compensarnos con una obra suprema, que representa no una continuación, sino una evolución del concepto que Miyamoto creó en SNES. La incorporación de los Miis, la profundidad, pruebas y fotografías de nuestros vuelos enriquecen una joya que de por sí ya era majestuosa. No existe motivo para no agregarlo a nuestra colección; de hecho, no hacerlo sería un grave error.







Siempre debes mantenerte atento a la pantalla inferior. Ahí podrás ver un mapa que te indicará la ruta.



En el SNES se hacía gala del modo 7 para generar las gráficas del juego. En el Nintendo 64 los polígonos nos llevaron a conocer lugares virtuales que nos impactaron con su belleza. Ahora, en el N3DS, la tercera dimensión será la que defina nuestros movimientos.

Hablemos del aspecto gráfico de esta obra, que nos imaginamos es algo que ronda tu cabeza. La palabra que mejor lo define es "espectacular", la inmersión que te brinda el efecto en 3D es perfecto, pero lo mejor de todo es que no sólo es un detalle visual, ya que para dar giros o realizar cálculos en tu trayectoria te ayuda de gran forma. Si esto no es suficiente para ti, en la pantalla inferior siempre se mostrará un mapa con vista superior desde donde ubicarás la ruta a seguir.

RANKINGS

Master:

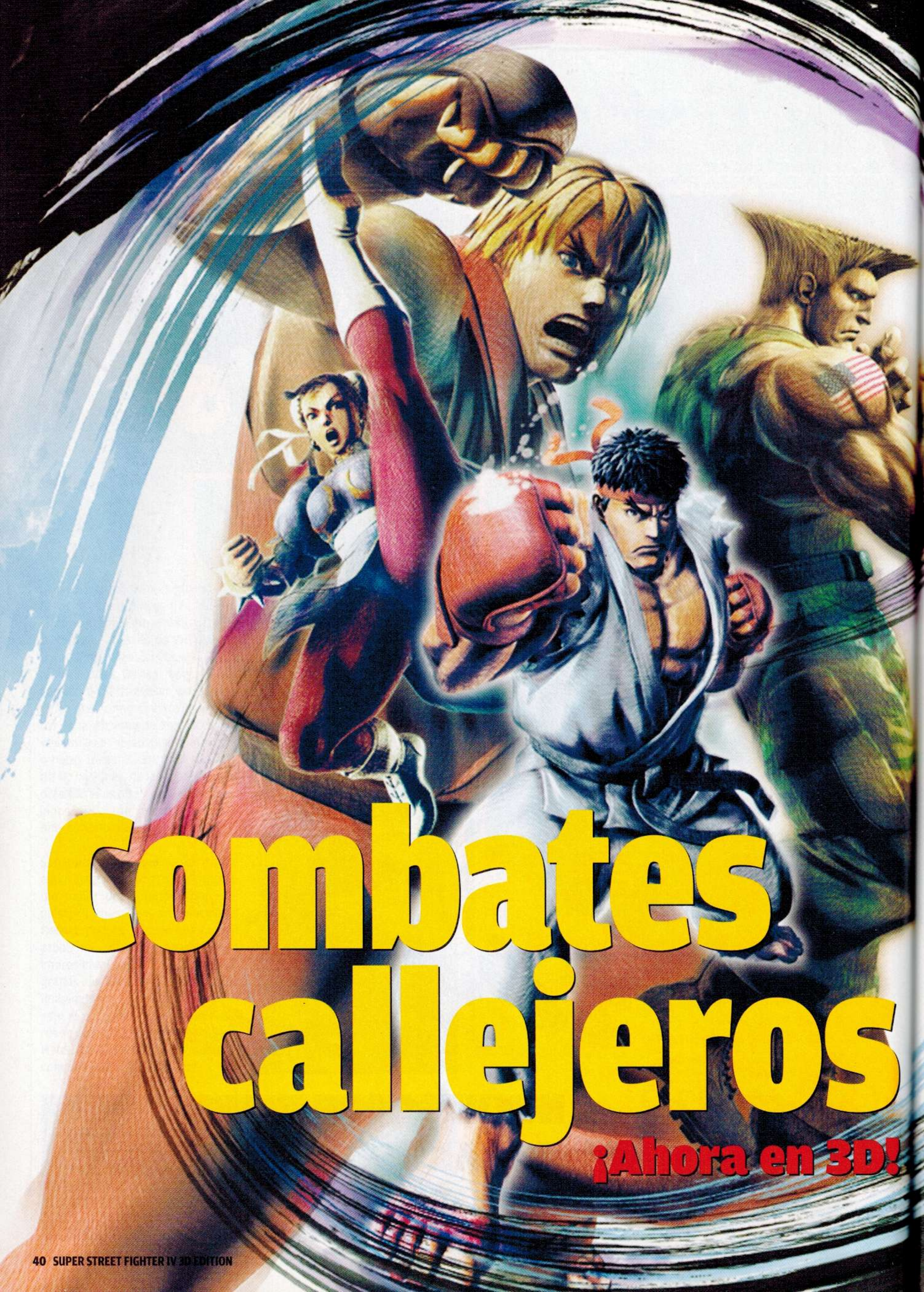
Pilotwings es de las series de Nintendo que más seguidores tienen a pesar de que antes de **Resort** sólo contaba con dos entregas, pero una vez que se le dedica tiempo comprendes de inmediato por qué el cariño de los jugadores. Ofrece una jugabilidad sencilla pero, al mismo tiempo, retos de cuidado en los que tienes que poner especial atención a los detalles para superarlos satisfactoriamente. No hay mejor título para relajarse en el N3DS que éste, puedes pasar horas volando, contemplando paisajes hermosos y tomando fotos para recordarlos después. Es una maravilla que debes conocer; acumular horas de vuelo nunca fue tan divertido, como en esta obra de Nintendo.

Crow:

El concepto de **Pilotwings** comenzó en el Super Nintendo hace ya bastantes años, y desde entonces se ha vuelto recurrente en las consolas de Nintendo. Ahora, con el estreno del 3DS, se aprovechan las nuevas tecnologías para dar una mejor impresión a la franquicia. Se retoma la idea de surcar los cielos en diferentes modalidades, con el objetivo de aterrizar en puntos estratégicos que en un principio pueden parecer sencillos pero que poco a poco incrementan su grado de complejidad. Recomiendo ampliamente este juego para los seguidores de la franquicia; sin duda, habrá a quienes les parezca simple, pero si le dan una oportunidad, aseguro que no los defraudará.

Panteón:

Para bien o para mal, estoy seguro de que estaremos viendo las clásicas actualizaciones de las series de las diferentes compañías en el 3DS. Esto por un lado es bueno, porque creo que algunas series pueden mejorarse y aprovechar las características de los nuevos sistemas, para ofrecernos mejoras de nuestras series consentidas. El lado negativo es que espero que no tomen esto como un pretexto para vendernos pan con lo mismo, pues en 3D sería desagradable ver puras secuelas de series como **1080 Snowboarding**, **F-Zero** o **Wave Race**, sin que realmente innoven en el *gameplay*. Lo que digo es que los hagan bien, o mejor no fuercen una nueva entrega.


Combates callejeros
¡Ahora en 3D!

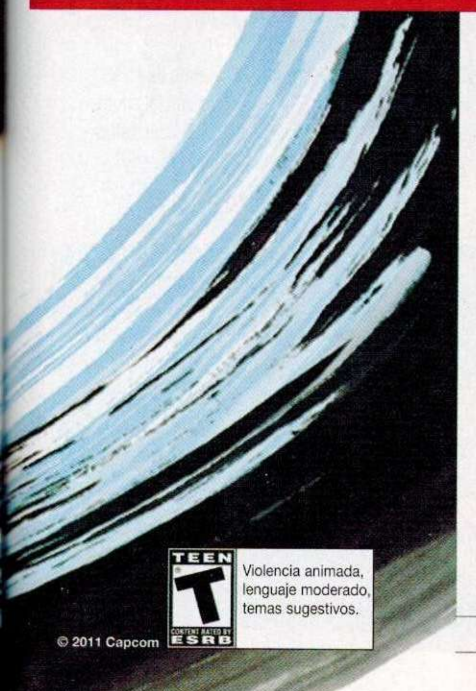




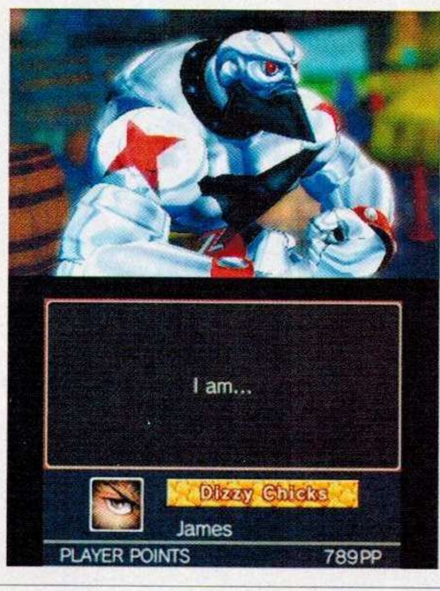
Super Street Fighter IV era como un sueño para los fans de Nintendo. Por alguna extraña razón, Capcom no daba muestra alguna de que dicho título de peleas fuera a llegar a alguna de las consolas de la Gran N, el Wii había lucido brutalmente con **Tatsunoko vs. Capcom**, pero el sistema de juego era diferente y resultaba evidente que para lograr que la cuarta entrega de peleadores callejeros se diera en Wii, se tendrían que sacrificar algunos efectos e incluso tal vez replantear la programación para adaptarla. Así pasó el tiempo y hace poco, cuando se anunciaba el desarrollo del N3DS durante la conferencia de Nintendo, se vio el primer anuncio de **Super Street Fighter IV...** que sería acompañado del apellido **3D Edition.** ¡Sí! El coloso de las peleas ya se hacía oficial y en una nueva consola, que vendrá a revolucionar la forma en que experimentamos los juegos de video.

El N3DS llegó para dar un paso en la evolución del concepto portátil de Nintendo. Antes se comentaba que los juego carecían de potencial gráfico -en el caso del NDS- y que muchas franquicias no podrían adaptarse por sus limitantes; sin embargo, eso ya es tema del pasado. El pequeño portátil ha obtenido múltiples *upgrades* que no sólo harán que tus juegos se vean de maravilla y hasta salgan -literalmente- de tu pantalla, sino que también abrirán el camino para que un sinfín de títulos lleguen por parte de los licenciatarios que ya ven en el 3DS una fuente de oportunidad para llevar sus franquicias a niveles no imaginados. ¿Quieres ejemplos? Capcom no sólo lo ha dicho, sino también lo ha demostrado con sus versiones de **Resident Evil** y, por supuesto, **Super Street Fighter IV 3D Edition** para Nintendo 3DS... Los jugadores y fans de la compañía de **Mario Bros.** podremos esperar un futuro prometedor para el portátil. Mientras tanto demos paso a uno de los primeros títulos de lanzamiento que seguramente pronto tendrás entre tus manos: **Street Fighter.**





Basta con que veas las imágenes o te adentres en los videos que ha mostrado Capcom para que veas que no sólo es una adaptación al portátil, sino que también va más allá por toda la gama de opciones y características que encontrarás para competir *online*.



TEEN T ESRB — Violencia animada, lenguaje moderado, temas sugestivos.



Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción** / Jugadores: 1-2

Super Street Fighter IV 3D Edition

Cuando vimos por primera vez las imágenes de **Super Street Fighter IV 3D Edition**, realmente no lo podíamos creer: estábamos ante una consola portátil que era capaz de desplegar gráficos dignos de una consola casera de generación actual y con el efecto tridimensional sin necesidad de gafas, que la hace única. Con esto, la experiencia de juego será fenomenal al sentir tanto potencial en la palma de tu mano y, mejor aún, con todos los personajes de la última versión (35 en total), además de las escenas de *bonus* y los magníficos Ultra Combos con su peculiar toque cinemático.

Hay dos opciones para adentrarte en los combates. La primera es en modo ordinario de 2D; es decir, como en **Street Fighter II**. Pero si quieres aprovechar el potencial de la consola y apreciar los efectos 3D, activa el interruptor 3D y el ángulo de combate cambiará de tal forma que la experiencia de juego tendrá un giro interesante y revolucionario, pues podrás observar el combate con una cámara por encima del hombro.



¿Qué hay de los controles?

Como ya sabes, el Nintendo 3DS ha mejorado también la disposición de los controles para sus juegos. Ahora, con el *Pad* circular es más sencillo coordinar los movimientos más exigentes, y esto se agradece infinitamente en un título de peleas como **Street Fighter**, en donde debes hacer gesticulaciones específicas en el *Pad* para activar los poderes de cada personaje. Esto en cuanto al *hardware* del 3DS, pero cómo se desenvuelve el juego es particular: en el caso de **Super Street Fighter IV 3D Edition** encontrarás dos opciones de control, uno denominado Lite donde utilizarás la pantalla táctil para personalizar la interface de juego; es decir, los poderes que más te sean útiles para ejecutarlos sin hacer todo el trámite de secuencias (también encontrada en **Dead or Alive Dimensions**). Esta opción será útil para quien no esté acostumbrado a **Street Fighter**. Por otro lado, el modo Pro está dedicado a los fans apasionados de la franquicia, quienes podrán ejecutar todos los movimientos de la forma convencional incrementando el reto y la emoción de enfrentar adversarios más poderosos.





Checa la definición de los personajes y cómo lucen los brillos, destellos y demás efectos en tu pantalla, ahora imagínate esto en movimiento y con efectos que brincarán de tu pantalla, ¿estas listo para experimentarlo?





Amplía tus horizontes de combate

Es un hecho que Capcom quiso lucirse con la versión portátil de **Super Street Fighter IV**, pues no sólo es una fiel adaptación del original, sino que también incluye nuevas funciones que te brindan otros horizontes para el juego en línea o local. De inicio encontrarás una modalidad (Figurine Mode) mediante pequeñas figuras de los peleadores, en la cual utilizarás el Street Pass para agregar un "meta-game" coleccionable de alguno de los gladiadores de **Street Fighter**. Esto se activará cuando pases junto a otra persona que traiga consigo un Nintendo 3DS; así, el figurín que hayas elegido entrará en una pelea automática mediante el Street Pass sin que siquiera lo notes. Es decir, mientras tu sistema permanezca en *Stand By* estará escaneando un radio específico para encontrar retadores en esta curiosa modalidad, y la próxima vez que actives tu juego de **Super Street Fighter IV 3D Edition** podrás ver los resultados y cuáles figuritas has coleccionado, así como tus derrotas o victorias.

Como detalle adicional, Capcom incluyó una opción para que puedas compartir tu juego de manera local con alguno de tus amigos utilizando sólo una tarjeta de **Super Street Fighter IV 3D Edition**. Así, disfrutarás de un majestuoso combate, lo malo es que sólo se podrá usar a **Ryu**.

Ahora bien, una de las grandes ventajas de **Super Street Fighter IV 3D Edition** es lo bien que puedes jugar a través de Internet o de manera local. Si te conectas a través de Wi-Fi, entrarás a una búsqueda de retadores a escala mundial, lo que significaría utilizar todo el potencial del Nintendo 3DS. Lo interesante es que no sentirás nada de *Lag*, el juego se desarrollará con fluidez, y al ser un título con tanta demanda y popularidad, es un hecho que siempre habrá alguien dispuesto a retarte, por lo cual tu inversión incrementará al darte muchas horas de entretenimiento, además del juego local. En Japón este título se convirtió en uno de los más populares a pocos días de su lanzamiento, y no es para menos pues se nota que Capcom estudió bien las opciones de desarrollo para alcanzar un buen nivel de juego. Ahora bien, si esto es tan sólo el principio de la línea de juegos de dicha compañía japonesa, ¿qué será lo que vendrá más adelante, cuando las herramientas de desarrollo y el conocimiento hayan evolucionado y madurado? Seguramente, nos seguirán sorprendiendo, y seremos los primeros en comunicarte dichas noticias.

¿Sabías que...?

1.- **Chun Li**, una de las protagonistas principales de esta franquicia, tiene marcado en su *profile* que nació el primero de marzo de 1968, así que hace unos días fue su cumpleaños. Festéjenla llevándola al campeonato de **Super Street Fighter IV 3D Edition**.

2.- El primer título de **Street Fighter** salió para las Arcadias en 1987, y sólo tenía dos personajes para utilizar: **Ryu**, que era el principal, y **Ken**, quien sólo aparecía si retabas al jugador 1.

3.- En esta versión para Nintendo 3DS tendrás muchísimas sorpresas esperándote. No sólo podrás competir de forma automática con personas en la proximidad, sino también hallarás un sinfín de coleccionables que te darán más razones para seguir jugando.







Nuevos enemigos se unen a las filas de criaturas que pretenden patearte el



Si quieres llegar a ser el mejor peleador callejero, tendrás que mejorar tus métodos de ataque de combate, el juego te dará un estimado de cómo fue tu desarrollo en defensa, ofensiva y técnia.

¡Conviértete en espectador!

Si cuando vas a las Arcadias te gusta ver cómo dos personas se enfrentan en un duelo de **Street Fighter**, o eres fan de ver buenos videos y hasta funges como el juez y jurado de las batallas entre tus amigos, la nueva opción "Be A Spectator" será ideal para ti, pues podrás utilizar tu propio Nintendo 3DS para observar las peleas de tus amigos en vivo, y así les dirás quién jugó más justo o cuáles fueron los momentos más interesantes del juego. Quizá pienses que ésta es la opción menos intensa, o mejor dicho interesante, y que en lugar de estar viendo los combates ajenos mejor quisieras buscar a quién enfrentar por ti mismo. Toma en cuenta que, en muchas ocasiones, con la observación puedes conseguir técnicas y formas de combate que te servirán para aplicar cuando seas tú quien esté en la batalla. Así que aprovecha y analiza los combates de tus amigos, seguramente aprenderás algo.

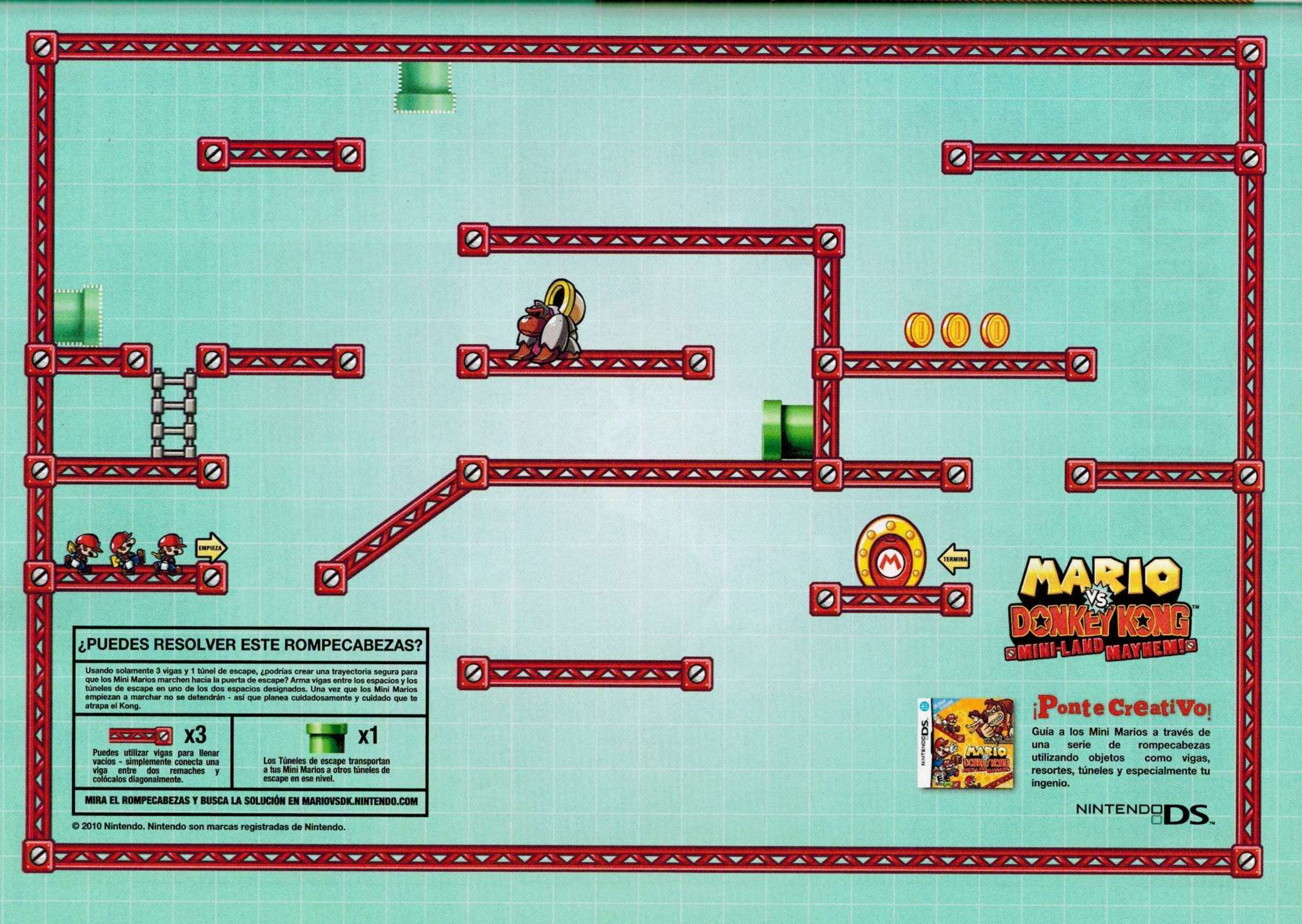
En el menú de selección de personajes encontrarás una amplia variedad de guerreros con habilidades y poderes únicos. Tal es el caso de **Ryu**, **Blanca**, **Ken**, **Guile**, **Chun Li**, entre otros, e incluso nuevos peleadores callejeros que se unen al combate, como **Hakan** y **Juri**.

En cuanto a los fondos de escenarios, estos son estáticos pero tienen una gama de color impresionante que se aprecia en todo momento. Ahora bien, respecto de los movimientos, no te costarán trabajo pero deberás procurar no mover mucho la consola cuando hagas tu Hadouken, para que no se vea demeritado el efecto 3D. En particular, nos encantaron ambos estilos de combate, el 2D y el 3D, pero seguramente habrá quienes prefieran combatir en 2D para mantener el clásico y tradicional sentimiento de juego que data desde los primeros años de la década de 1990. Sea cual sea el caso, es un hecho que tendrás mucha diversión y estarás ante uno de los títulos que te dará más horas de juego de los que actualmente hay disponibles para el Nintendo 3DS.

En conclusión

En Club Nintendo somos fans declarados de **Street Fighter** y no es casualidad que hayamos incluido este título como Nuestra portada. Sin temor a equivocarnos, se podría decir que es uno de los mejores títulos de lanzamiento y que, por lo menos en nuestro país, se venderá como pan caliente. Nos agradó bastante que se pueden jugar retas con sólo una tarjeta de juego, así no hay pretextos para retar con tus amigos.

Asimismo, el hecho de contar con dos tipos de perspectiva y control da como resultado una mayor difusión entre los fans que ya llevan tiempo jugando **Street Fighter** y los nuevos retadores que apenas se iniciarán en las artes del combate callejero. No te pierdas las siguientes ediciones de Club Nintendo, pues en ellas te seguiremos comentando sobre este título, que seguramente ya está convirtiéndose en uno de los consentidos de los fans y, por supuesto, de nosotros aquí en la redacción.



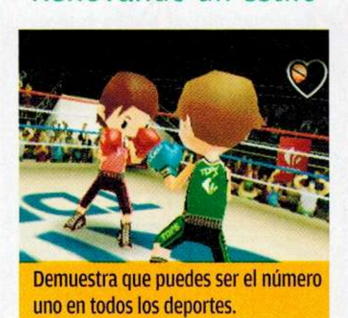
EMPIEZA
TERMINA
MARIO VS DONKEY KONG
MINI-LAND MAYHEM!
¿PUEDES RESOLVER ESTE ROMPECABEZAS?
Usando solamente 3 vigas y 1 túnel de escape, ¿podrías crear una trayectoria segura para que los Mini Marios marchen hacia la puerta de escape? Arma vigas entre los espacios y los túneles de escape en uno de los dos espacios designados. Una vez que los Mini Marios empiezan a marchar no se detendrán - así que planea cuidadosamente y cuidado que te atrapa el Kong.
x3
Puedes utilizar vigas para llenar vacíos - simplemente conecta una viga entre dos remaches y colócalos diagonalmente.
x1
Los Túneles de escape transportan a tus Mini Marios a otros túneles de escape en ese nivel.
MIRA EL ROMPECABEZAS Y BUSCA LA SOLUCIÓN EN MARIOVSDK.NINTENDO.COM
© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
¡Ponte Creativo!
Guía a los Mini Marios a través de una serie de rompecabezas utilizando objetos como vigas, resortes, túneles y especialmente tu ingenio.
NINTENDO DS

DualPenSports

El reto no es ser el número uno... sino mantenerte en la cima

Mucho se ha criticado a los juegos denominados como "casuales", pero lo cierto es que no todos son malos, muchos aportan al medio y representan un verdadero reto, y no sólo cinco minutos de diversión. Tal es el caso de **DualPenSports**, de Namco Bandai, para Nintendo 3DS, que gracias a las características de la consola ha implementado un *gameplay* que permite adentrarte más en cada una de las actividades.

Renovando un estilo



Demuestra que puedes ser el número uno en todos los deportes.

De entrada, cuando se ve uno de estos juegos, es imposible no pensar en **Wii Sports** o en **Deca Sports**. Pero, la verdad, es que **DualPenSports** va más allá de sólo reunir minijuegos, los programadores han buscado nuevas formas de interactuar y lo han logrado gracias a la pantalla táctil del sistema, que te obliga siempre a usar las dos manos para obtener óptimos resultados durante todas las pruebas.

Pero, bueno, antes de entrar de lleno al *gameplay* y las opciones de juego, veamos cuáles son los deportes elegidos para esta obra. En total son siete disciplinas, entre las que destacamos futbol, boxeo, basquetbol, beisbol y tiro con arco, además de un par más donde tienes que demostrar tu fuerza. No son competencias completas, es decir, no podremos disputar partidos enteros, solamente tiraremos a gol o a la canasta, por ejemplo, pero no por eso se pierde la esencia de los deportes.

Como ya habíamos comentado, lo interesante aquí es la manera como lo vamos a jugar, ya que toda la acción la apreciaremos en la pantalla superior. Claro está, con el efecto 3D que nos permite ubicarnos mejor, mientras que en la inferior deberemos marcar dos movimientos con las manos para que la acción de nuestro personaje se ejecute. La perfección de ésta dependerá de lo bien o mal que lo hayamos hecho, por lo que tienes que ver muy bien la dirección que indican las flechas en pantalla.

JUGADORES





Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Deportes**



GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD





REPLAY VALUE



RANKING



Toma el control de tus logros

Cada deporte tiene ciertos movimientos que debes marcar en la pantalla táctil. Por ejemplo, en los tiros libres de futbol tienes que seguir primero la flecha del lado izquierdo y luego la del derecho; el ritmo es vital para que no mandes la pelota al poste. Existen otros deportes donde lo que cuenta es la rapidez, como el boxeo, para este no tienes que esperar a que quede registrado un movimiento, puedes hacerlo como desees, pero siempre siguiendo las flechas; de ello dependerá la fuerza de tus impactos.

Tendrás varias modalidades de juego para elegir, ya sea que escojas un deporte de manera libre, o bien, que decidas competir en el reto diario. En este cada día estará esperando por ti una prueba en especial, que te permitirá comprender y dominar cada disciplina. Si lo que te gusta es compartir con alguien tus juegos, en **DualPenSports** pondrás a prueba tus habilidades con otra persona más, por lo que el *replay value* aumenta bastante.

Los gráficos son muy coloridos, quizá sólo faltó un poco de trabajo en los modelos de los personajes, pero nada que sea de cuidado. Esto se compensa con las texturas y la física de los movimientos de los personajes y de los balones o flechas. Donde sí queda a deber es en la música, resulta muy tranquila, demasiado, lo que en ocasiones te puede llegar a cansar; faltan esos cambios de ritmo para que se acentúe la emoción.

La diferencia con **Deca Sports** es que las actividades que se incluyen son mundialmente conocidas. En cambio, en el juego de Hudson algunas están totalmente enfocadas al mercado japonés, lo cual no es algo malo, pero hay a quienes no les agradan tanto.

Si necesitas practicar, no te preocupes: se han incluido dos modalidades que te permiten conocer a detalle el control y la manera como puedes sacar provecho de cada una de las actividades. Te recomendamos pasar por ellos antes de competir en forma.



El sistema de juego es muy entretenido, te obliga a estar siempre atento a lo que ocurra en pantalla.

Apunta a lo más alto del podio

Consideramos que **DualPenSports** es un buen juego. Ha conocido los puntos débiles de la competencia y ha desarrollado una experiencia novedosa, divertida, que de inmediato te atrapa. Mención aparte merecen los deportes que han seleccionado, son los más populares del planeta y eso le ayuda bastante, sin mencionar que las retas con otro jugador se ponen muy buenas cuando el marcador se aprieta. Si quieres sentir un aire fresco en tu colección, no dudes en darle una oportunidad.



En la pantalla táctil siempre se te mostrará lo que debes realizar.

¿Sabías que...?

1.- **Deca Sports**, competencia directa de **DualPenSports**, va por su tercera edición. Además, tiene preparada una entrega para Nintendo 3DS.

2.- Aunque **Wii Sports** fue un juego sencillo, que de cierto modo servía para demostrar lo que el sistema permitía, es uno de los títulos más jugados en Wii.

3.- El futbol americano no se ha incluido en esta obra. Con la popularidad que tiene, sería interesante ver una adaptación a este estilo de juego.

RANKINGS

Master:

Debo reconocer que tenía mis dudas respecto de este título, se me hacía un clon de minijuegos más. Pero lo cierto es que intenta innovar donde más fallas tenía este subgénero, el *gameplay*, y consigue que la experiencia sea un poco más profunda, no tan casual como estábamos acostumbrados. A pesar de que las competencias sólo son para dos jugadores, toman buen nivel, aunque con cuatro personas retando hubiera sido insuperable. Esperemos que si planean una secuela se corrija el problema, ya que a estas alturas es una modalidad que no se considera opción, sino toda una obligación, más en géneros deportivos en donde la competencia es parte vital del juego.

Crow:

Ahora que los microjuegos deportivos se han puesto de moda (tenemos como ejemplo la serie **Deca Sports**), Namco Bandai nos muestra una nueva entrega de este género, **DualPenSports**, un título que sigue las enseñanzas de franquicias como **Wii Sports** o **Deca Sports** al mostrar personajes caricaturescos en situaciones deportivas breves. El juego incluye varios deportes, como basquetbol, futbol, tiro con arco y otros más que puedes controlar con el tacto en la pantalla usando ambos pulgares. Esto es un detalle creativo que encantará a los pequeños jugadores y a quien está comenzando en este pasatiempo y desean ir poco a poco aprendiendo a jugar.

Panteón:

La verdad, no creo que este juego sea muy innovador que digamos, puesto que fuera de verlo en 3D lo "novedoso" es que puedes usar dos *stylus* para jugar, y eso sin problemas se pudo haber hecho en el Nintendo DS. No es que el juego sea malo, simplemente que después de un rato de jugarlo te das cuenta de que no es tan diferente de los juegos de deportes que invadieron los sistemas después de la creación de **Wii Sports**. Es una buena opción si quieres un juego para pasar el rato mientras esperas y que no te duela apagarlo cuando te toque el turno en el doctor. Pero, definitivamente, no puedes compararlo con casi ningún otro juego de los que hay para 3DS, pues es sumamente simple.

PES 2011

¡Corre, lucha, entrégate cada minuto, si deseas alcanzar la gloria!

De los juegos que más llamaron la atención al anunciarse el Nintendo 3DS hace algunos meses fue, sin duda, **Pro Evolution Soccer**. Es una de las franquicias deportivas más fuertes del mercado, y tenerla de lanzamiento junto con la consola nos habla de la confianza de Konami en su producto y del apoyo que recibirá este sistema de doble pantalla. Podrás encontrar toda la magia, emoción y euforia de este deporte en este título que desde ahora podemos mencionar como la mejor adaptación de la serie para una consola portátil.

Como todo un profesional

En la batalla que se libra cada año entre las series **PES** y **FIFA**, parecía que la segunda comenzaba a tomar ventaja a comienzos de la generación. Pero gracias a las consolas de Nintendo, Konami ha logrado revitalizar su título estrella y colocarlo en el trono de los juegos de futbol, sitio que ha ocupado desde los años del Super Nintendo, con el que revolucionó el género debido a una característica que hasta ahora es clave en sus desarrollos: el realismo.

Mientras en otros títulos los jugadores corren de manera automática y los disparos a puerta no se pueden colocar tanto como uno quisiera, en la serie **PES** (y también en **ISS**) esto es un verdadero deleite, sólo debíamos presionar el botón dirigiendo bien el *Pad* o el *Stick* y el balón saldría justo adonde lo teníamos en mente.


Las jugadas que conocemos en las versiones caseras se realizan sin problemas en el nuevo Nintendo 3DS.

Con la llegada del Wii se optó por un control más preciso y dinámico, por lo que con el puntero de pantalla podíamos anticipar los movimientos de los jugadores para lograr jugadas que antes sólo imaginábamos.

JUGADORES

1


Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Konami** / Categoría: **Deportes**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

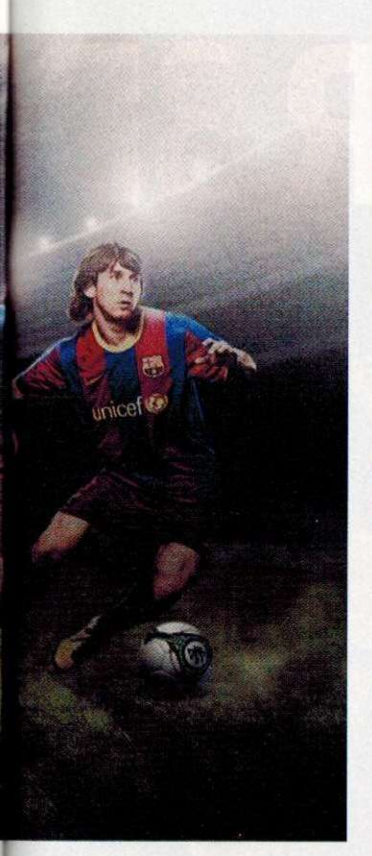

SONIDO

DIFICULTAD

REPLAY VALUE


RANKING

8.0



3D



Gracias a la nueva perspectiva del campo colocar los balones en el ángulo no causará ningún tipo de problemas.



La estrella del juego eres tú

Para esta versión de Nintendo 3DS se tenía que innovar en algo más que utilizar la pantalla táctil para planear tácticas o mostrar un mapa. Lo que Konami tenía en mente era adentrarnos al terreno de juego, y podemos decir que lo ha conseguido. La perspectiva principal de la cámara no será la tradicional vista de lado, aquí todo se nos mostrará detrás del jugador que tenga la pelota, es decir, como si se tratara de un título en tercera persona.

De entrada suena bastante raro y cuesta un poco acostumbrarse, pero lo cierto es que de esta manera tienes una mejor visión al momento de disparar a gol o de encarar a los defensas rivales. Puedes ver todos los espacios libres en las líneas rivales, lo que te permite filtrar pases o realizar paredes y desbordes de forma sencilla, ya que en todo momento tendrás frente a ti las zonas despejadas del campo.

En cuanto a la movilidad, resulta una calca de la vista en las últimas entregas de Wii, que permitían el uso del control clásico. Es decir, impecable, puedes marcar dribles, barridas; en fin, lo que desees en el momento que prefieras, lo cual también debes tomar en cuenta, una mala ubicación de tu jugador y el esférico terminará en la tribuna junto al vendedor de refrescos.

Los gráficos son mejores respecto de la versión para Wii. Se nota un trabajo dedicado en las texturas y movimientos de los personajes, lo cual permite que disfrutes más el partido. En cuanto al efecto en 3D, si deseas puedes retirarlo, pero si lo mantienes, te ayuda a visualizar la distancia entre los jugadores y tú, de modo que calcular la fuerza para los pases largos o filtrados se ha vuelto una tarea sencilla.

En el Nintendo 64 tuvimos tres versiones de **ISS**, siendo la de 1998 una de las más recordadas debido a la aparición de Carlos Valderrama en portada, jugador colombiano, ya que hasta ese momento la compañía no acostumbraba ese gesto. Ya en el juego podías reconocerlo con su apodo: "El Pibe".

El único objetivo es ser el mejor

Konami lo ha hecho de nuevo, ha logrado un **Pro Evolution Soccer** innovador para los sentidos pero que al mismo tiempo ofrece la misma jugabilidad que ha hecho grande a esta serie. Gracias a todos los modos de juego que incluye pasarás mucho tiempo entretenido, sobre todo por la inteligencia artificial que se ha implementado, que vuelve los partidos más reñidos. Esta nueva edición es simplemente sensacional, esperemos para ver cómo responde EA, ya que tiene un listón muy alto que alcanzar.

¿Sabías que...?

1.- Como **International Superstar Soccer** aparecieron aún dos versiones más para Nintendo GameCube, pero desafortunadamente no fueron comercializadas en América.

2.- En la más reciente edición de **PES** para Wii se incluyen los dos torneos de clubes más importantes del mundo, la Copa Libertadores y la Champion's League.

3.- Lionel Messi ha sido la imagen del juego durante los últimos tres años. En la edición de 2008 el honor lo tenía Christiano Ronaldo.



RANKINGS

Master:

Como un gran seguidor de esta serie desde sus inicios, puedo decir que estamos ante una gran obra, que mantiene vivo el estilo que la ha vuelto única, pero ahora potenciada por la inmersión que permiten las gráficas y la nueva perspectiva que se logra en el Nintendo 3DS, lo cual representa una experiencia especial que debes conocer. Si ya llevas tiempo detrás del balón, no tendrás problemas en acostumbrarte a los controles. Y si eres nuevo, es el momento correcto para unirte, sobre todo porque el efecto en 3D permite que puedas pensar tus jugadas de otra manera aprovechando todos los espacios que generan los defensas con sus movimientos; es una clara evolución.

Crow:

Además de **Super Street Fighter IV 3D Edition**, **Pro Evolution Soccer 3D** será otro de los títulos en los que más ocuparé mis horas de juego. Me gustó bastante el progreso que tuvo Konami respecto del *gameplay*, pero sobre todo en la calidad gráfica que ya podemos disfrutar con mucha más nitidez y realismo. Se puede decir que es una adaptación más fiel de las consolas caseras y tiene una excelente narración de los comentaristas. Otro punto importante es la adición de una nueva perspectiva, que simula una vista de tercera persona que te dará nuevas opciones de juego, así como un horizonte más claro de hacia dónde mandar tus jugadas; como fan del deporte te lo recomiendo.

Panteón:

Siendo los juegos de deportes una de las ramificaciones de los videojuegos que casi no llaman mi atención, la verdad yo no disfruté mucho jugar esta nueva actualización de la serie, aunque estoy seguro de que los fans estarán más que complacidos con todo lo que incluye; especialmente, por la profundidad que tiene gracias al poder del Nintendo 3DS. Si te gustan los juegos de *soccer*, entonces no dudo en recomendarlo ampliamente, pero si no es así, entonces mejor te hablo de alguna opción diferente para el Nintendo 3DS. No temas, que hay bastante de dónde escoger y de todas las categorías disponibles, como peleas, acción, deportes, carreras y muchas más.

RIDGE RACER 3D

PHOZON

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Temas Sugestivos

¡Preparen sus motores!

El Nintendo 3DS viene con todo en esta su primera alineación de juegos, y muchos más se van sumando para ofrecer una robusta cantidad que ya envidiarían muchas otras consolas tanto caseras como portátiles. En esta ocasión, las carreras se vuelven a perfilar como una opción interesante para los jugadores, siendo **Ridge Racer 3D** el que encabeza la categoría.



El poder gráfico del Nintendo 3DS hace que los autos se vean realistas y suenen bastante bien.

Presiona el acelerador al fondo

La serie inició en 1993 en las salas de Arcadias y rápidamente llegó a los sistemas caseros. Pero no fue sino hasta 2000 cuando Namco echó el ojo al Nintendo 64 para dar paso a una de sus ediciones de **Ridge Racer** en Nintendo, siguiendo en 2003 en GameCube con **RR: Racing Evolution** y finalmente, con la llegada del Nintendo DS, revivieron la versión de Nintendo 64 en un *port* que aprovechaba las ventajas evidentes de la pantalla doble de Nintendo y el sistema táctil. Pero ahora la sensación de las carreras no será la misma, pues a través de la tercera dimensión experimentarás la velocidad extrema que se magnificará con la explosión tecnológica del 3DS. ¿Estás listo para presionar el acelerador a fondo?

¿Sabías que...?

1.- En **Ridge Racer 3D** podrás competir hasta con tres amigos para medir tu nivel como piloto de carreras. Cada retador será fácilmente identificado por un icono personalizado, así como a través de su *nickname*, que se mostrarán sobre los vehículos.

2.- Durante el juego utilizarás un **Mii**, *tag* o incluso tu propia fotografía para aumentar la personalización de la carrera.

3.- Si sientes que has dominado un circuito, graba tu recorrido para que vuelvas a competir y veas "en modo fantasma" la carrera previa, así podrás analizar tus propios movimientos y ver en qué puntos sacar ventaja. Además, será posible compartir esos "fantasmas" con otros jugadores mediante el StreetPass.





Compañía: **NAMCO BANDAI Games Inc.** / Desarrollador: **NAMCO BANDAI Games Inc.** / Categoría: **Carreras**















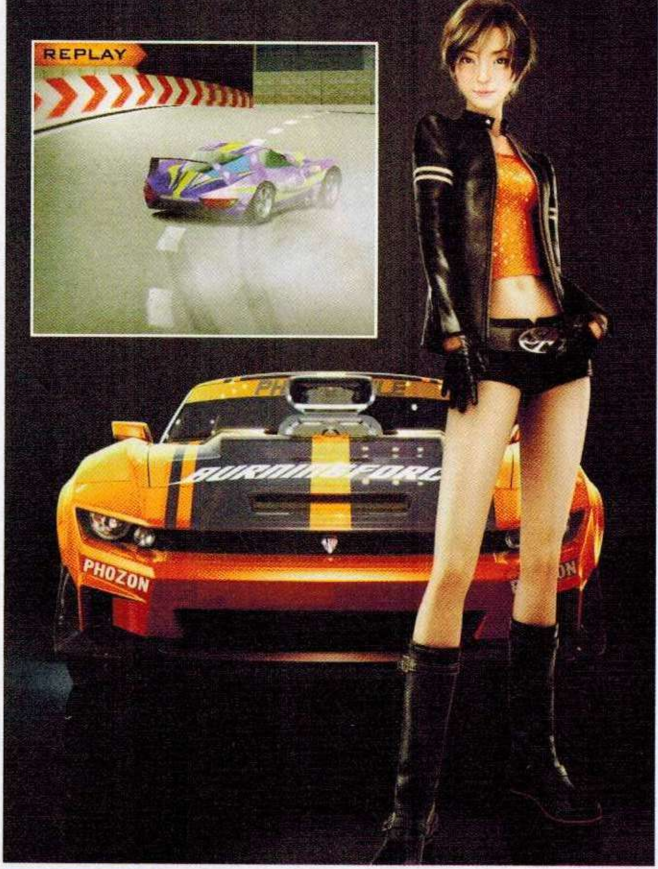




Siente cómo la velocidad sale de tu pantalla

En los títulos de carreras la fórmula es muy básica, no es como en uno de acción o RPG donde el argumento es vital para que te mantenga pegado a los controles. Aquí, los licenciatarios lograron esa atracción y permanencia a través del *gameplay* y el ambiente gráfico que se nota de la forma más realista posible. Es decir, no basta con que se tenga un montón de videos con presentaciones deslumbrantes, pues es la acción dentro del juego lo que dará esa magia que evita la monotonía y simpleza del automovilismo interactivo.

Esta entrega está completamente pensada para el Nintendo 3DS desde los principios del desarrollo. Por supuesto, hay nuevas opciones de juego que lucirán avasalladoras a través de los efectos tridimensionales, incluso si prefieres atenuar este aspecto. Otra de sus cartas fuertes es la amplia cantidad de vehículos disponibles, basados en autos reales, a los que puedes personalizar mediante una importante cantidad de opciones que te ayudarán a mejorar su potencia, arranque y estabilidad. Esto da como resultado un manejo impecable en los múltiples escenarios o circuitos diseñados exclusivamente para esta edición.



Los circuitos se desarrollan en todo tipo de escenarios, como ciudades, bosques o playas, dando variedad a la competencia.



Toma las curvas como todo un profesional

No sólo se trata de acelerar y frenar en los momentos correctos y de evitar el contacto con los otros vehículos para evitar que tu velocidad se vea deteriorada; eso lo puedes realizar con relativa facilidad. El verdadero héroe de la pista será aquel que domine los *drifts* para tomar las vueltas con potencia, para ganar territorio a máxima velocidad. Esto te dará una sensación de juego única al combinarse con el efecto tridimensional y la precisión de los controles que, como sabrás, ahora están optimizados a través de un *Pad* circular que se adapta a tu pulgar con naturalidad.







Aprovecha tu equipo

Si sientes que tus competidores te están haciendo morder el polvo, no te preocupes, usa el nitro para encender tu motor al máximo y llegar a velocidades insospechadas. Si lo combinas con los *drifts*, te darás cuenta de que conseguir los primeros lugares de la tabla de posiciones no está tan fuera de la realidad. Dependiendo del tipo de vehículo que elijas tendrás la oportunidad de gozar de una mejor sensación de manejo. Algunos son más ligeros y aerodinámicos, y otros más pesados pero potentes.

RANKINGS

Master:

Desde que jugué por primera ocasión **Ridge Racer**, en aquel entonces para Nintendo 64, quedé encantado con el concepto ya que no se trata solamente de terminar los circuitos para avanzar, toda la carrera es una lucha constante de estrategia con tus rivales; sobre todo en la manera de tomar las curvas. Es ahí donde se define a los ganadores, un pequeño titubeo y estarás perdido. Gráficamente es espectacular, una pequeña muestra de lo que puede hacer el Nintendo 3DS; debes conocerlo, te permitirá pasar grandes momentos con tus amigos debido a que es compatible con cuatro jugadores. Por supuesto, las retas serán extraordinariamente intensas y divertidas.

Crow:

Se nota que el Nintendo 3DS viene con mucha fuerza y está siendo impulsado por los licenciatarios. Una muestra es este título que sabe sacar provecho de las nuevas tecnologías y no sólo se limita a deslumbrarte con un buen manejo del 3D o al nuevo estilo y arreglo de los controles. **Ridge Racer 3D** ofrece múltiples opciones de juego, que podrás aprovechar de forma individual o en compañía de tus amigos. Lo mejor de todo es que podrás disfrutarlo desde el lanzamiento de la consola, así que si eres fan de la velocidad y quieres probar un título que no te decepcione como algunas otras franquicias lo suelen hacer, da una oportunidad a **Ridge Racer 3D**.

Panteón:

Ésta es una de esas series que no dejan de ser buenas en cualquier sistema en donde las juegues, aunque claro está que con las bondades del 3DS la experiencia que tendrás será muchísimo más interactiva y realista que nunca. Si eres de los que se creen Vin Diesel, no puedes dejarlo pasar, pues incluye carros muy padres, gráficos increíbles y un *gameplay* bastante bueno que te hará pasar horas y horas corriendo en las pistas y circuitos de este genial título. Es mejor esto a conducir en las transitadas vías de nuestras ciudades, ¿no crees? Lo que más me agradó fue la forma de competir contra otros usuarios y utilizar emblemas personalizados ya sea con fotos o Mii.



No permitas que la oscuridad invada el mundo y termine con tu destino

Una de las series más queridas de RPG en Japón es sin duda **Dragon Quest**. Todas sus historias son sumamente emotivas y épicas, lo que ha permitido tener infinidad de secuelas, muchas de ellas, sobre todo las más recientes, han aparecido en América, pero algunas otras se habían quedado sólo en tierras orientales... Hasta ahora, porque Square Enix ha decidido reeditar algunos de sus grandes clásicos, como lo es **Dragon Quest VI: Realms of Revelation**, que debutará en Nintendo DS y que originalmente sólo se viera en Super Famicom.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Sangre animada, violencia fantástica moderada, alcohol.

DRAGON QUEST VI:
Realms of Revelation

Una renovación total

Al igual que ha ocurrido con otros grandes títulos de la compañía, como **Final Fantasy III**, ahora toca el turno a **Dragon Quest VI** de recibir un tratamiento gráfico que lo adapte a las exigencias de las nuevas generaciones de jugadores. Todos los entornos están realizados en 3D, mientras que los personajes son *sprites* en 2D, dando un efecto visual impecable. En ese sentido no se tiene queja alguna, los genios de Square Enix han dotado de vida un clásico para su estreno mundial, el cual honestamente no podía tener mejor resultado.

Obviamente, también se han agregado mejoras en el *gameplay*, pero eso lo veremos más adelante. Primero vamos a comentarte acerca del argumento de este juego, que a pesar del paso del tiempo sigue siendo excelente, lo que demuestra que tiene todo lo necesario para ser uno de los RPG más exitosos de este año para cualquier consola.



La pantalla táctil tendrá varios usos. Mostrará cinemas y se podrán visualizar los comandos en pantalla.

Los sueños siempre nos ofrecen respuestas

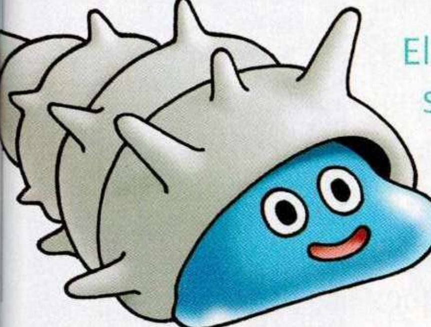
Todo comienza con la visita de un espíritu a un joven guerrero, para comentarle que el mundo en el que vive, donde todo aparenta ser maravilloso y estar en equilibrio, en realidad encierra varios misterios que amenazan con llevar al reino a una época de oscuridad como no se ha visto jamás. Como debes suponer, has sido elegido para descubrir los secretos de la Tierra y combatir al mal, que está por aparecer. Será una labor nada sencilla, pero si alguien puede hacerla, ese eres tú.

¿Sabías que...?

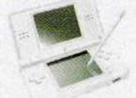
1.- Una saga como ésta tenía que llegar a la televisión, lo cual ocurrió a finales de la década de 1980, con **Dragon Quest: Dai no Daiboken**, que conocimos en América Latina como **Las Aventuras de Fly**.

2.- El primer **Dragon Quest** vio la luz en Japón en 1986, publicado en aquel entonces por Enix para el Famicom, aunque posteriormente se adaptó a otras plataformas debido al gran éxito que tuvo.

3.- **Dragon Quest X** está siendo desarrollado para Wii de manera exclusiva, aunque hasta el momento no se ha dado fecha de lanzamiento.



El juego original, **Dragon Quest VI**, apareció en 1995. Fue el segundo en estar disponible para Super Famicom. Aunque por aquellos años muchas personas mantuvieron las esperanzas de que cruzara el océano, jamás ocurrió; hasta ahora, que el Nintendo DS permite renovar y ofrece una experiencia única.

JUGADORES  1 

Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **RPG**

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
 SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 

RANKING CN  9.0

El diseño de los personajes, como no podía ser de otra manera, se lo debemos al gran Akira Toriyama, que además de ser el padre de **Dragon Ball** ha participado en varios videojuegos, como **Chrono Trigger** y **Blue Dragon**.



Para no perderte, tendrás que aprender la estructura de las escenas.



Busca la victoria sin titubear

La mayor parte del tiempo la acción se mostrará en ambas pantallas, esto permite explorar y apreciar mejor los escenarios, lo cual agradecemos bastante en áreas como templos o cavernas, ya que posibilita anticiparte a los enemigos. Por otro lado, cuando entres en modalidad de batalla, en la pantalla superior estarán disponibles los estatus de todos los integrantes de tu *party*, así sabrás quién está dispuesto para el ataque y a quién es mejor mantenerlo protegido.

En la parte inferior encontrarás los menús habituales de un RPG, para atacar, planear tácticas o revisar tu inventario; todos disponibles con tan sólo tocarlos con el *Stylus*. Así que olvídate de repasar con el *Pad* cientos de opciones, aquí el dinamismo te ayudará a disfrutar de los encuentros y a pensar dos veces cada movimiento. Si deseas incrementar el ataque o el nivel de resistencia de tus héroes, existen dos maneras. La primera es por medio de la experiencia, ganando batallas; aunque si lo deseas, también puedes equiparlos con armaduras y armas que incrementen sus habilidades, las cuales podrás comprar en varias tiendas de los pueblos o dentro de algunas cuevas. Así que ya lo sabes, recorre hasta el último rincón, o estarías dejando pasar una gran oportunidad de mejorar.

Para viajar entre los distintos poblados, contarás con una cama voladora, alfombra mágica y un barco que, lógicamente, te servirá para las travesías por mar. A esto hay que agregar un elemento muy importante, la carreta, que no creas que se trata de un medio para viajar más cómodo, sino de una especie de refugio para tener cuatro elementos más para tu *party* y estar preparado para hacer frente a cualquier altercado al que te puedas enfrentar en tu camino.



Cada personaje tiene ventajas y defectos, que tienes que evaluar.

El héroe eres tú

Como es una tradición, el protagonista no tiene nombre, tu debes darle uno. Esto permite que te identifiques con él desde los primeros minutos de juego, justo como pasa en juegos como **Pokémon**. Por otro lado, para cumplir con dicho reto tendrás la ayuda de varios personajes con habilidades y motivaciones diferentes, como ejemplo tenemos a **Milly**, **Carver**, **Nevan** y **Aslynn**. Te recomendamos conocerlos a fondo, pues nunca sabes cuándo podrán sacarte de una situación comprometedora.

Que la verdad sea revelada

Tuvimos que esperar bastante para la salida de este juego, pero realmente cada minuto ha sido compensado. Square Enix rescata para el mundo lo que es un RPG fantástico, perfecto, que permite una interacción con los personajes como pocas veces se ha visto. En este momento **Dragon Quest VI: Realms of Revelation** es la mejor opción que encontrarás para Nintendo DS; debes conocerlo, obras como ésta no aparecen cada mes.

Además de los integrantes normales de tu *party*, puedes llevar un monstruo contigo, pero no para que asustes a tus enemigos; tienen habilidades especiales para restablecer tu energía, poder o afectar los ataques de los rivales. Analiza bien cuál será el que te acompañe.

RANKINGS

Master:

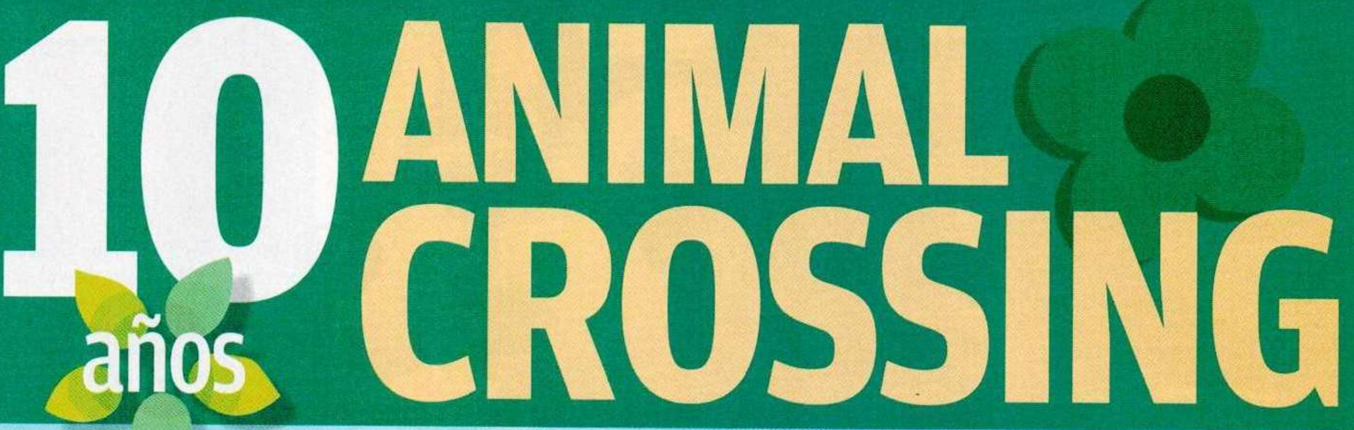
Pocos son los RPG en la actualidad que se preocupan por crear mundos en los que cada objeto, cada persona, está vivo; en los que puedes perderte explorando haciendo de lado la historia principal por horas. Eso y más es **Dragon Quest**. Por alguna razón extraña esta serie no tuvo tanta popularidad en nuestro continente en sus inicios, lo que nos llevó a perdernos esta pieza de colección. Pero por fortuna el tiempo nos tenía preparada una grata sorpresa, y ahora lo podemos jugar en cualquier lugar gracias a nuestro Nintendo DS. Si te consideras un videojugador completo, este título tiene que estar entre tus favoritos. Square Enix ha vuelto realidad el sueño de muchos fans.

Crow:

Dragon Quest siempre ha sido de los juegos RPG con mayor popularidad desde su creación tanto por el modo de juego como por la diversidad de personajes que puedes encontrar. Cabe destacar que esta edición es un *remake*, pues el original apareció en **Super Famicom**, que por desgracia nunca se vendió en nuestro continente. No obstante, ahora contarás con mejor calidad audiovisual, así como con cualidades únicas que te sorprenderán desde el inicio. Sin lugar a dudas, es uno de los títulos que, sin importar si eres fan o no de la serie, debes checar y disfrutar, yo que soy un gran apasionado de los juegos RPG, te lo recomiendo bastante, lo vas a disfrutar.

Panteón:

Aquí tenemos una aventura más de **Goku**, digo, **Fly**, digo, **Chrono**... perdón, me confundo bastante con los personajes estilo anime con cabellos en forma de picos, ja, ja, ja. Ya en serio, al igual que muchas otras franquicias de RPG, **Dragon Quest** sigue teniendo secuelas al por mayor para regocijo de los fans y desaprobación de quienes buscamos algo no tan choteado. En esta ocasión tenemos un juego más para que gastes tu dinero, aunque tengo que admitir que la ventaja es que es un *remake* de una de las partes de la saga que no llegó a nuestro continente, lo cual lo hace recomendable sólo si eres aficionado a la serie, ya que desde mi punto de vista, no es nada sorprendente.



10 años ANIMAL CROSSING

La vida es bella... ¡disfrútala al estilo Nintendo!

Pocas son las series que logran trascender en el tiempo, menos aún las que consiguen mantenerse en el corazón de los jugadores. Por fortuna, Nintendo es especialista en crear sagas con magia, como **Mario**, **Zelda** y la que nos ocupa en esta ocasión, **Animal Crossing**, que este mes cumple su primera década de vida, fecha que no podía pasar desapercibida. Por lo tanto, hemos preparado un especial para que conozcas los orígenes y sorpresas de una serie que, sin lugar a dudas, tiene ya un lugar entre las grandes de la compañía.



UNA MANERA DIFERENTE DE VER EL MUNDO

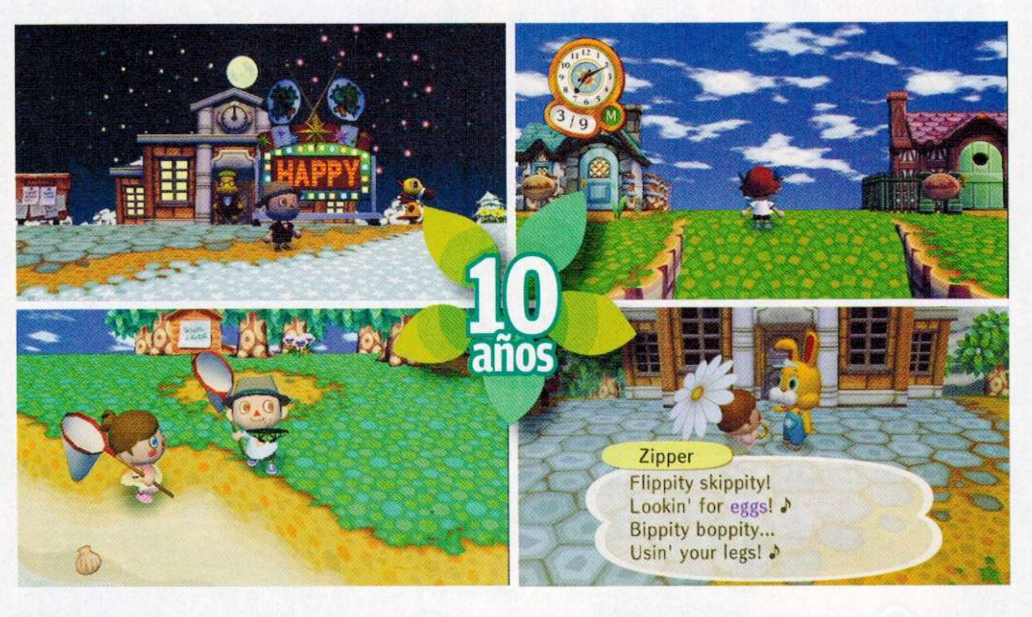
Nintendo tiene siempre una consigna muy especial: desarrollar títulos sumamente divertidos, lo cual consiguió en uno de los géneros más complicados que existen, el de la simulación. No vamos a negar que dicho estilo tiene sus virtudes, pero lo cierto es que cansa y aburre luego de poco tiempo de realizar las mismas acciones, o peor aún, de sólo ver a los personajes sentados o caminando solos, sin que nosotros tengamos algún tipo de interacción.

Ahí fue donde los creadores decidieron dar un giro a la situación, hacer un juego donde la interacción fuera fundamental para la aventura, donde los eventos y los personajes nos hicieran creer que realmente la vida transcurría dentro de nuestras consolas, que con sólo encenderlas abríamos la puerta a un mundo en el que todo era posible. Así fue como nació **Animal Crossing**.



Siempre que desees cambiar de atuendo puedes visitar la tienda de estas simpáticas hermanas. Te esperarán con los brazos abiertos.

Si pensabas que el dinero no crece en los árboles... estabas equivocado, ya que si plantas una bolsa con dinero en ciertos agujeros, puedes obtener un árbol de dinero y triplicar tu inversión. Eso sí, necesitas ser muy cuidadoso.



Existen varios acontecimientos en los que puedes participar, como el día de los fuegos artificiales, el año nuevo, o si lo prefieres, los torneos de pesca que se realizan cada domingo por la mañana ofreciendo atractivos premios.

Comenzando a ser independiente

Seguramente, muchos deben pensar que la primera entrega de **Animal Crossing** fue para el Nintendo GameCube, pero no fue así. Un año antes de que viera la luz esa edición, en Japón apareció **Animal Forest**, pero no para Cubo, sino para el memorable Nintendo 64. De inmediato se convirtió en un éxito, todo mundo deseaba tener su personaje y pueblos para presumir con los amigos; un concepto brillante que dio mucho de qué hablar.

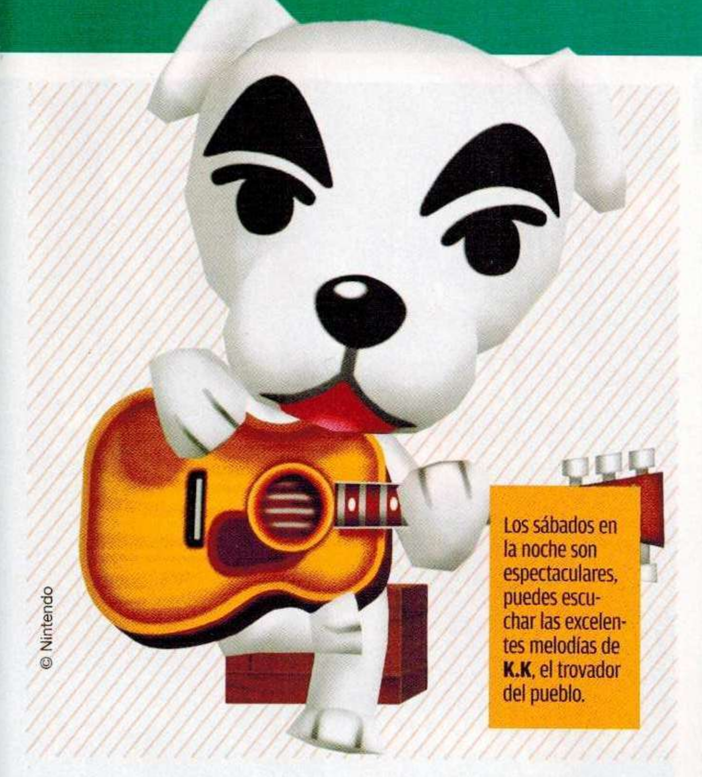
Como el Nintendo 64 estaba ya viviendo sus últimos años de vida, no llegó a nuestro continente la versión original, sino una adaptación para GameCube con el nombre de **Animal Crossing**, que fue la que conocimos en 2002.



Puedes usar una playera distinta todos los días; incluso, cambiarle el diseño para que te sientas cómodo.

Antes de comenzar a hablar en forma de los juegos comentemos un poco del concepto que se maneja en **Animal Crossing**. ¿Por qué es tan popular? La respuesta no es complicada, como ya indicamos: resulta muy divertido jugarlo, pero además gracias a los eventos que nos ofrece y a la personalización del personaje y otros elementos, nos permite crear un vínculo directo con nuestros vecinos virtuales.

La historia inicial en **Animal Crossing** es la siguiente. Eres un joven que busca independencia, demostrar al mundo que eres capaz de ser responsable y colaborar con la mejora del pueblo. En este punto tomas un tren que te llevará a tu destino, a tu nueva villa donde todo es nuevo y, lo más importante, todo puede pasar. Desde este momento comienzas a dar forma a tu vida eligiendo no sólo el nombre que llevarás durante toda la aventura, sino también el del pueblo que te va a recibir con los brazos abiertos.



Los sábados en la noche son espectaculares, puedes escuchar las excelentes melodías de **K.K**, el trovador del pueblo.

SÓLO EL TRABAJO CONSTANTE TE DA SATISFACCIONES

Cuando llegas a tu nuevo pueblo (el cual por cierto es siempre diferente al de tus amigos, incluyendo los vecinos), lo primero que necesitas es encontrar un trabajo, de otro modo no podrás pagar tus necesidades básicas además de uno que otro lujo. Para ello tenemos a **Tom Nook**, un simpático mapache que es dueño de la tienda de la villa; él te ofrecerá un empleo, el cual consiste en entregar los pedidos de sus clientes, nada difícil, pero muy laborioso. Tu primera responsabilidad será pagar la casa a la que te has mudado, con el paso del tiempo podrás hacerle ampliaciones hasta tenerla justo como en tus sueños.

Si el trabajo con **Tom Nook** te aburre, puedes ocuparte en otras tareas, como la pesca y la recolección de frutas o conchas de mar. Aunque parezca raro, llevarlas a la tienda te dará muy buen dinero. Otro aspecto que tienes que tomar en cuenta es conocer a tus vecinos. Hablar con ellos al menos una vez al día permitirá que te conozcan y que te manden cartas, incluso regalos cuando les ayudas a resolver sus problemas.

Una serie con corazón

Si algo nos enseña **Animal Crossing**, es el valor que tiene el trabajo en equipo, la convivencia con las personas y el trabajo. Por eso se ha logrado mantener una década entera vigente en todo el mundo.



Lo más importante de conocer otros pueblos es que puedes ver las frutas que ahí se dan, llevarlas a tu villa y plantarlas.

EMPEZANDO LA FIESTA

Pasemos ahora a comentar lo que fue el primer juego en llegar a nuestro continente, **Animal Crossing** para Nintendo GameCube. De entrada, por la gran cantidad de elementos que aparecían en el título necesitaba una tarjeta de memoria completa para que se pudiera disfrutar, misma que venía incluida con el juego, además de unas calcomanías para distinguirla.

El tiempo pasaba de manera real, es decir, si en tu ciudad eran las dos de la tarde, dentro del título era la misma hora. Esto te obligaba a jugar en distintos horarios si querías tener todo listo y conocer cada secreto, sobre todo si te gustaba cazar insectos, ya que algunos sólo aparecen en horarios especiales.





Las donaciones al museo del pueblo son esenciales para que la colección pueda mostrarse por completo. No dudes en llevar tus ejemplares.

A principios de la década pasada, el juego en línea no era una realidad como lo es ahora, tenía muchos problemas aún. Por ello, aunque el Nintendo GameCube contaba con un módem que permitía conectarse a la red, se decidió no incluir esta opción... Pero no por eso se iba a desperdiciar la oportunidad para que un amigo visitara nuestro pueblo.

Para conseguirlo se utilizaba la segunda ranura para tarjetas de la consola; ahí se insertaba la memoria de un amigo, y listo, se podía pasear por otras villas.

Otro elemento que hace muy especial esta versión es que puedes encontrar juegos de NES para tu colección. Pero contrario a lo que pasa por ejemplo en **Smash Bros. Brawl**, aquí están de forma completa, clásicos como **Excitibike**, **Baseball** o **Donkey** podían disfrutarse, aunque algunos de ellos requerían del e-reader de Nintendo para activarse. Aun así, resultaba excelente que se pudiera revivir estas joyas del pasado para retar con los amigos.



EL SALTO A LAS GRANDES LIGAS

En 2005 la serie dio otro paso adelante, ahora con **Animal Crossing: Wild World** para Nintendo DS. Se mantenía la misma esencia del anterior, pero ahora se aprovechaban las ventajas de la plataforma para brindar una interfaz más sencilla y dinámica. Con el *Stylus* no sólo podíamos dirigir a nuestro personaje a través de los diferentes caminos, sino también era pieza clave para editar nuestra ropa, emblemas y demás actividades que de otra manera hubieran representado un verdadero dolor de cabeza.

La característica principal de esta obra fue que permitía por fin el juego en línea, lo que representaba ya no más visitas solitarias. Ahora podías interactuar con tus amigos en el pueblo, ya sea mostrándole las atracciones principales, como cascadas o partes con boscosas, o bien jugando futbol, carreras y otra decena de actividades que se pueden inventar con los elementos que el título ofrece.

Si deseabas una habitación completa para presumir a tus amigos, no había nada como decorarla con los artículos especiales de Nintendo, como una **Airwing** de **Star Fox** o la Trifuerza de **Zelda**. Detalles que te mantenían jugando por horas hasta conseguir lo que deseabas, el debut de la franquicia en plataforma portátil había sido un éxito, ahora tocaba turno de nueva cuenta a una edición casera, para Wii.



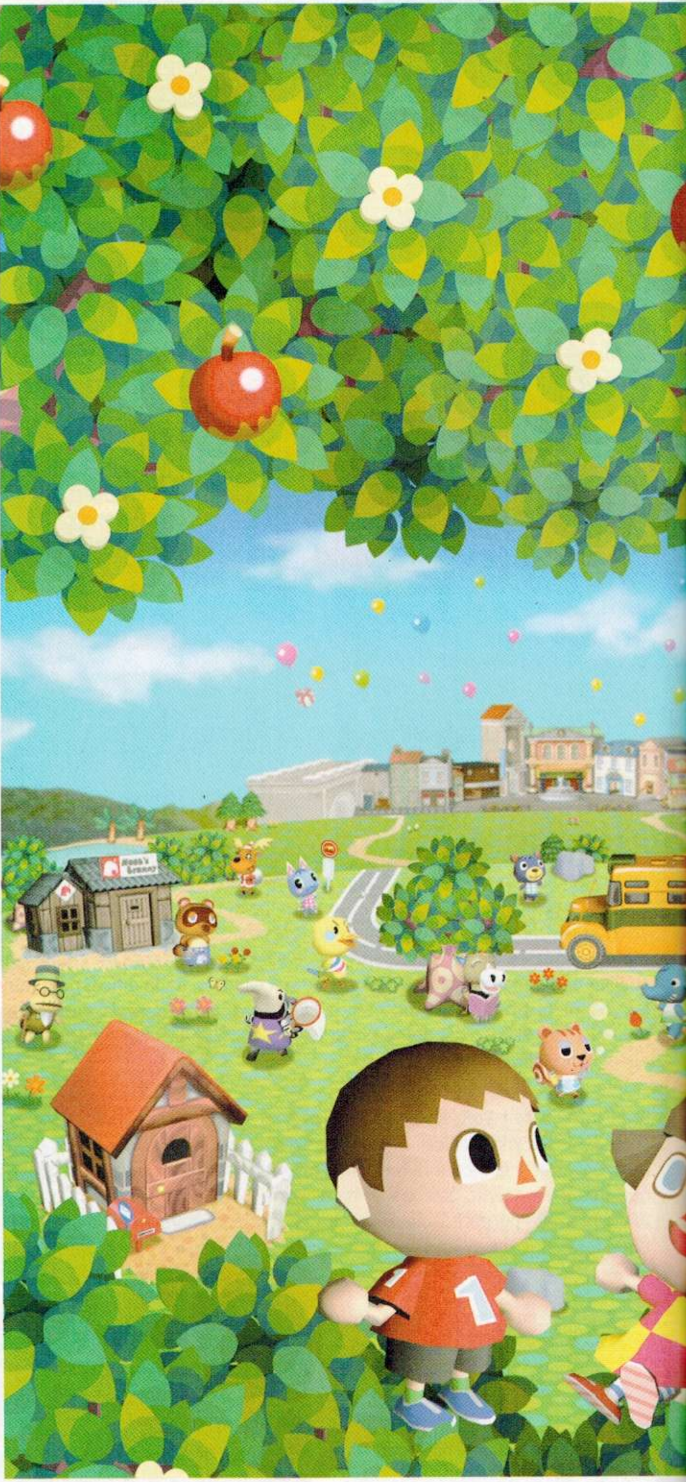
Durante la noche tendrás acceso a diversos espectáculos que en el día no existen.





Para identificarte más con tu pueblo y todo lo que lo rodeaba, podías cambiar prácticamente todo lo que desearas, incluso las constelaciones, que podías apreciar de noche. Para ello usabas el *Stylus*, determinabas la ubicación y forma de las estrellas; era posible ver verdaderas obras de arte.

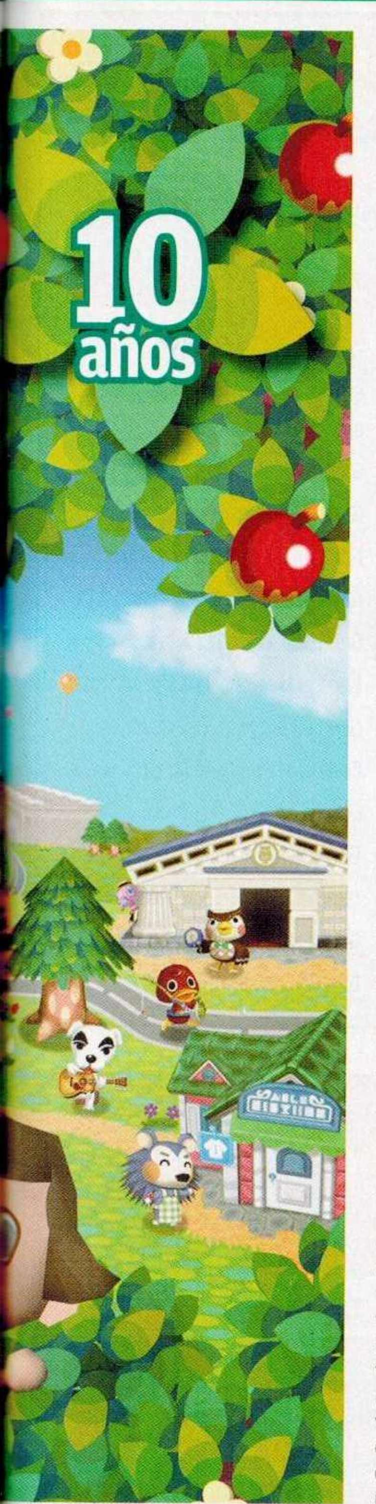




Goza el día

No es necesario que siempre estés trabajando, puedes realizar otras actividades en el día, como recolectar frutas, insectos, o bien jugar con alguno de los objetos que hayas conseguido en la tienda de **Tom Nook**.





LA CULMINACIÓN DE UN CONCEPTO

A finales de 2008 Nintendo hizo realidad el sueño de millones de jugadores lanzando **Animal Crossing: City Folk** para Wii. El título tomaba lo mejor de las versiones anteriores al mismo tiempo que agregaba nuevos elementos, que lo hacen hasta la fecha la experiencia más completa de esta serie.

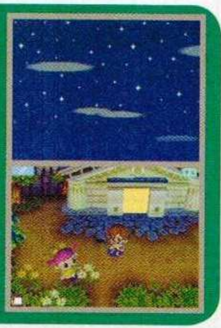
Estaba claro que el modo *online* tenía que mantenerse en esta versión, pero el sistema de comunicación debía mejorarse, así que se implementaron dos maneras para estar en contacto con nuestros amigos. La primera era mediante un teclado virtual donde con el puntero del Wiimote podíamos seleccionar las letras que necesitáramos para formar la oración, aunque también venían algunas ya establecidas para ahorrar tiempo.

La segunda alternativa era, sin duda, fenomenal: *chat* de voz mediante el Wii Speak de la consola, con lo que se podían tener largas pláticas sin importar en qué lugar del mundo te encontraras. Ahora coordinarse para jugar no era ningún problema y podía hacerse de forma instantánea; de hecho, nos tocó ver videos donde se reunían varios amigos a jugar y participaban en una especie de carrera con obstáculos. En verdad, sorprendente.

Con **City Folk** llegó también la gran ciudad a la vida de los habitantes de **Animal Crossing**, podían ir de compras fuera de su pueblo gracias a un gran camión. En este lugar no sólo se pueden encontrar servicios y artículos novedosos, también algunos espectáculos, como un teatro donde un comediante (muy malo por cierto) se intenta ganar la vida honestamente, que entre otras cosas te enseña a mostrar tu estado de ánimo por conducto de unos íconos que aparecen en pantalla.







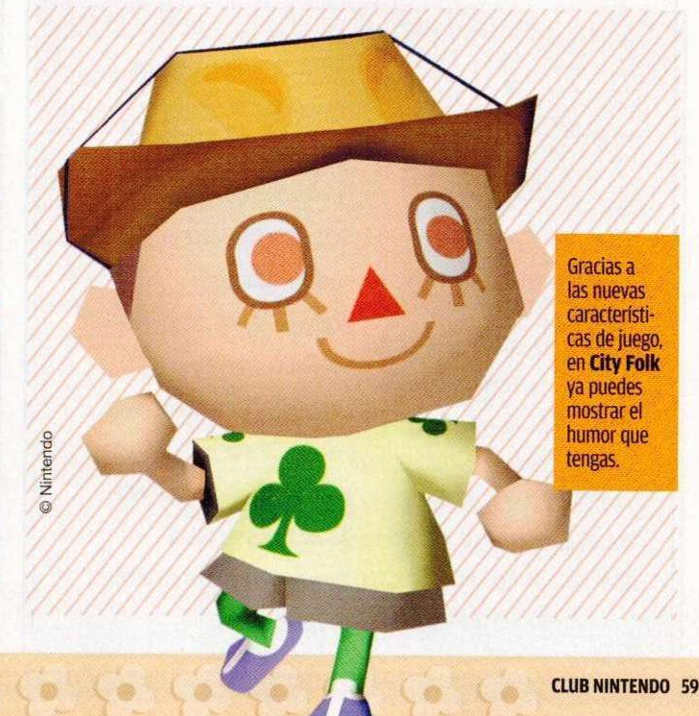
Cuando guardabas dinero en el banco, podías generar intereses, pero claro está que no te ibas a volver rico de la noche a la mañana... Bueno, sí se podía adelantando el tiempo de la consola algunos años. Con esto, al entrar al juego tu cuenta de ahorro era inmensa, pero a un terrible precio, porque tu pueblo estaría devastado, sin mencionar que nadie te recordaría.

UN FUTURO BRILLANTE Y TRIDIMENSIONAL

Para Nintendo 3DS ya está una secuela en camino, de la cual aún no se sabe mucho, pero podemos intuir que mejorará el sistema implementado en Nintendo DS. Suponemos que ocupará las cámaras para ciertos juegos, o bien que el sistema de juego en línea se verá una vez más mejorado gracias a las nuevas funciones del *hardware*. Pero bueno, ya cuando tengamos información oficial confirmaremos o desmentiremos estás deducciones.

Animal Crossing es mucho más que un juego de video, cada uno de nosotros lo vuelve parte de nuestra vida ya sea caminando durante una tarde frente al mar, pescando tranquilamente en la madrugada para vencer el insomnio, o compartiendo una taza de café con un amigo mientras escuchamos una de las grandes melodías de **K.K**. Pero siempre tenemos un grato recuerdo que nos hace sonreír, que nos permite olvidarnos de los problemas y darnos cuenta de que no importa lo que ocurra, la vida siempre sigue, siempre se puede superar cualquier obstáculo.

Por eso y mucho más, **Animal Crossing** ha logrado superar la barrera de los diez años de vida. Pero lo mejor es la manera como lo hace, innovando, creciendo, mejorando; no colgándose de la fama de otras series o copiando conceptos. Estamos ante una franquicia totalmente original, que ha llevado el concepto de los simuladores a un nivel en el que actualmente no tiene competencia; mientras otras compañías sólo se preocupan por actualizar con mascotas o ropa, Nintendo prefiere crear emociones, generar sensaciones que nos hagan disfrutar de la vida.



Gracias a las nuevas características de juego, en **City Folk** ya puedes mostrar el humor que tengas.



Bakugan: Defenders of the Core
Wii

Ítems ocultos
En el menú principal ve a la sección "Collection", posteriormente presiona "Unlock Codes" e ingresa los siguientes códigos para activar los ítems ocultos. Nota: primero necesitarás utilizar el código HXV6Y7BF para que puedas activar los siguientes.

EFECTO	CÓDIGO
Activa 10 Vexos Passes	YJ7RGG7WGZ
Habilita 10,000 Core Energy	82D77YK6P8
Activa Earthen Armor	YQLHBBSMDC
Habilita Fire Spirit	TD4UMFSRW3
Activa Light Arrow	2FKRRMNCDQ
Habilita Tornado Vortex	HUUH8ST7AR
Activa Water Pillar	JJUZDEACXX
Habilita Zorch Thunder	QY8CLD5NJE

Desktop Tower Defense
Nintendo DS

Trofeos
Para conseguir los trofeos, simplemente realiza las actividades que se describen abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Trofeo: A Good Sweat	Completa el nivel Medium.
Trofeo: Brink of Extinction	Elimina a 10,000 Creeps. aproximadamente.
Trofeo: Day at the Beach	Finaliza la modalidad Easy.
Trofeo: Deca Kill	Aniquila a 10 Creeps en menos de dos segundos.
Trofeo: Flawless Victory	Acaba 60 olas en dificultad Hard sin perder una vida.
Trofeo: Hero	Completa los modos de juego.
Trofeo: Impenetrable Defense	Finaliza 50 olas en la dificultad Medium sin perder una vida.
Trofeo: Looking for Trouble	Acaba todos los retos.
Trofeo: The Double Deca	Elimina a 20 Creeps en menos de 20 segundos.

Clubhouse Games
Nintendo DS

Consigue nuevos diseños
Simplemente, gana algunos juegos de tu elección para activar estos diseños.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Aqua Design	Gana 10 juegos de cartas.
Bamboo Design	Gana el Mahjong Solitaire en cinco ocasiones.
Brick Design	Gana 50 juegos de cartas.
Cloth Design	Gana cinco juegos de cartas.
Digital Design	Gana un juego en 15 ocasiones.
Fall Design	Gana el Koi-Koi 10 veces.
Marble Design	Gana 30 juegos de cartas.
Mum Design	Gana el Mahjong Solitaire 10 veces.
Paper Design	Gana un juego en 10 ocasiones.
Plum Design	Gana el Mahjong Solitaire 15 veces.
Space Design	Gana 40 juegos de cartas.
Stone Design	Gana un juego en cinco ocasiones.
Summer Design	Gana el Koi-Koi cinco veces.
Winter Design	Gana el Koi-Koi en 15 ocasiones.
Wood Design	Gana 20 juegos de cartas.

Batman: The Brave and the Bold The Videogame
Nintendo DS

Códigos de activación para extras ingeniosos
Ingresa los siguientes códigos en la terminal, en la parte izquierda de la baticueva. No se necesita ningún progreso del juego.

EFECTO	CÓDIGO
Traje de Batman: Dark Batsuit	3756448
Traje de Batman: Medieval Batsuit	5644863
Traje de Batman: Rainbow Suit	7629863
Reto: Proto Sparring	6677686
Arma: Barrier	2525655
Arma: Belt Sword	2587973
Arma: Flashbangs	3527463
Arma: Smoke Pellets	7665336

Battle of Giants: Dragons
Nintendo DS

Passwords para gemas doradas
En el menú "Extras" elige "Unlock Gold Gems" e ingresa los *passwords* para activar las gemas doradas.

SECRETO	PASSWORD
Breath Gold Gem: KUGDIM (nivel 5)	AWBF CRSL HGAT
Breath Gold Gem: KUZEN (nivel 5)	ACLC SCRS VOSK
Breath Gold Gem: NAMGILIMA (nivel 5)	ISAM SKNF DKTD
Breath Gold Gem: NIGHHALAMA (nivel 5)	ZNBN QOKS THGO
Breath Gold Gem: SUGZAG (nivel 5)	XSPC LLSL KJLP
Claw Gold Gem: GHIDRU (nivel 4)	GPGE SMEC TDTB
Claw Gold Gem: MUDRU (nivel 5)	ABLP CGPG SGAM
Claw Gold Gem: NIGHZU (nivel 3)	POZX MJDR GJSA
Claw Gold Gem: ULUH (nivel 2)	SAPO RLNM VUSD
Claw Gold Gem: USUD (nivel 1)	NAKF HLAP SDSP
Head Gold Gem: AGA (nivel 5)	GPKT BBWT SGNR
Head Gold Gem: DALLA (nivel 4)	EPWB MPOR TRTA
Head Gold Gem: KINGAL (nivel 3)	FHSK EUFV KALP
Head Gold Gem: MEN (nivel 1)	PQTM AONV UTNA
Head Gold Gem: SAGHMEN (nivel 2)	TNAP CTJS LDUF
Tail Gold Gem: A'ASH (nivel 1)	LSSN GOAJ READ
Tail Gold Gem: AHS BALA (nivel 4)	VLQL QELB IYDS
Tail Gold Gem: ASH (nivel 2)	FUTY HVNS LNVS
Tail Gold Gem: ASH SAR (nivel 3)	LPAQ KOYH TGDS
Tail Gold Gem: NAMTAGTAG (nivel 5)	VLDB DDSL NCJA
Wing Gold Gem: A'SHUM (nivel 5)	LRYV LCJC MEBT
Wing Gold Gem: ATUKU (nivel 5)	ALVN HRSF MSEP
Wing Gold Gem: BARASH (nivel 5)	IQUW ENPC SRGA
Wing Gold Gem: NIM (nivel 5)	SGHJ VLPO QEIK
Wing Gold Gem: NIMSAHARA (nivel 5)	QPLA OKFC NBUS

Despicable Me: Minion Mayhem
Nintendo DS

Códigos
En la pantalla de selección de modo presiona "Select" para activar una pantalla de ingreso de código, donde deberás introducir lo siguiente:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Activa el nivel Despicable Gru	B, A, abajo, abajo, Y.
Habilita la Minion Mania	L, A, B, B, Y, arriba.
Activa la Minion Mania EX	L, A, B, B, Y, abajo.
Habilita el nivel The Girl's Room	B, L, A, B, B, Y.
Activa el World Level	B, arriba, abajo, abajo, Y.

Blazer Drive
Nintendo DS

Passwords del sistema
Introduce los siguientes códigos para obtener elementos adicionales del juego.

SECRETO	CÓDIGO
Recibe Bergantin (potencializador raro de fuego Mysticker)	gochi ote hiri hene imo yake
Obtén Don Quixote (potencializador raro de viento Mysticker)	waga sani giri miku nuu seni
Consigue Doppleganger (potencializador raro Mysticker)	seu gido hoku kachi wae refu
Recibe Genocide (rato Dark Extra Mysticker)	togi tero riki mahi mori shisu
Obtén Hedgehog (potencializador raro de agua Mysticker)	chito kie yogo hii nii roni
Consigue Ifrit (potencializador raro de fuego Mysticker)	hagi iri rihi yushi kaza umi
Recibe Kandatsu (Mysticker legendario)	rema hebo mesa mage noe yane
Obtén Solomon (potencializador raro Mysticker)	hichi egu ogo zare tozo zani
Consigue Sylphide (potencializador raro de viento Mysticker)	miza chifu bigi gochi kagi guru
Recibe Tsundere (potencializador oscuro raro Mysticker)	zuko nomi kini dozu rewa gehi

Color Cross
Nintendo DS

Lista de temas de *puzzle* secretos
Activa los nuevos temas que estarán disponibles conforme vayas completando los *puzzles*.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Baby	Termina tres *puzzles*.
Decoration	Acaba nueve *puzzles*.
Fashion	Finaliza 15 *puzzles*.
Horror	Termina 12 *puzzles*.
Love	Completa 21 *puzzles*.
Medieval	Finaliza seis *puzzles*.
Pirate	Completa 24 *puzzles*.
Science-fiction	Acaba 18 *puzzles*.

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo estás? Imagino que disfrutando del Nintendo 3DS y del sorprendente **Street Fighter IV**. Qué gran juego, tiene tantas variantes que dominar por completo a un personaje toma bastante tiempo, pero en futuras ediciones te voy a dar varios consejos para que no te cueste tanto trabajo. Por ahora deseo tocar otro tema, uno que me parece bastante delicado y el cual se debe tratar con la debida importancia. Me refiero a la falta de originalidad, a las actualizaciones que cada año compramos como si fueran juegos nuevos, de reciente lanzamiento.

Lo más importante en un videojuego es la originalidad. Si ésta se pierde con el paso de las versiones, tiene que buscarse algo más que ofrecer al jugador. De otra manera, se pierde todo.

El día que la música murió

Como te hemos informado en el Extra, en este mismo número, Activision ha decidido dejar de producir juegos de una de las franquicias más exitosas del último lustro, me refiero a **Guitar Hero**... Al enterarme de la decisión, la verdad no podía creerlo, pero después de meditarlo un poco me di cuenta de que no era algo raro, sino que ya se habían tardado en hacerlo. Permítanme explicarles mi reflexión.

Primero que nada tenemos las bajas ventas del título. Hace un par de años, al llegar a cualquier tienda a preguntar sobre la versión más reciente de **Guitar Hero**, nos encontrábamos con que estaba agotada; resultaba complicado tener el título más reciente. Pero ahora no sólo las tiendas especializadas y centros comerciales se encuentran llenos de estas enormes cajas, sino que además tienen un gran descuento.

Las ventas bajaron estrepitosamente, lo que trajo como consecuencia la cancelación del producto. Eso no lo vamos a cuestionar, pero ¿por qué disminuyeron? Cuando surgió **Guitar Hero III**, parecía que Activision había encontrado a la gallina de los huevos de oro, pero como suele ocurrir, terminó ahorcándola. Por más variantes que tuvieran las diversas entregas, lo más interesante era ver los nuevos temas que se incluían. La música era el alma del juego; lo demás, simplemente un esqueleto. No importaban efectos visuales ni nada por el estilo; de hecho, muchos amigos cuando se vislumbraba un nuevo **GH**, lo único que hacían era esperar la lista de canciones, no si traería nueva guitarra o batería. No era relevante para ellos, sólo si podían cantar el tema de su cantante o grupo favorito, era todo lo que requerían saber; el resto simplemente podía quedarse igual y no afectaría.









Todos hemos pasado buenos momentos jugando **Guitar Hero**, eso nadie lo niega, pero la fórmula alcanzó un punto en el que saturó a los consumidores.

Espero que la decisión de retirar la franquicia del mercado sea sólo temporal, que pronto regrese, pero eso sí; con espacios de dos años entre lanzamiento.

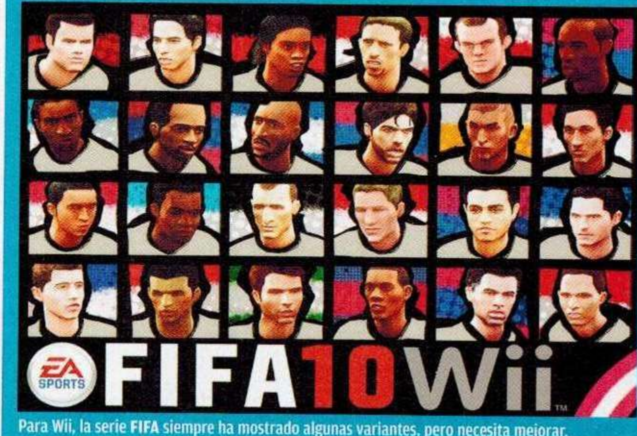
Se llegó al límite

Tomando en cuenta lo anterior, lo que cada año se compraba era simplemente una actualización de temas musicales, nada más. Por esta razón, los jugadores fueron perdiendo el interés, no se ofrecía nada nuevo, sin mencionar que con las canciones que aparecían para venta *online*, para muchos era suficiente para dar frescura al repertorio.

Partiendo de lo anterior, tengo una pregunta: ¿qué otras grandes series están en el mismo peligro que **Guitar Hero**? Obviamente, **Rock Band**, por pertenecer al género, pero puedo mencionar dos más que llevan años en la misma situación, y que de no hacer algo tarde o temprano podemos estarles diciendo adiós, me refiero a **Pro Evolution Soccer** y **FIFA**.

Aquí me gustaría aclarar que no estoy diciendo que sean malos juegos (incluyendo también a **GH**), son excelentes; de hecho, me gustan y disfruto dedicarles tiempo, pero considero que no es necesario tener todas las versiones para ello. Es decir, con cambios tan pequeños, básicamente renovación de plantillas y algunos modos de juego, creo que es suficiente con una edición cada dos años, pero no sólo para adquirirlas, sino también para desarrollarlas.

Quiero hacer énfasis en este punto. Un año es un parpadeo, sobre todo en la industria de los videojuegos; todos sabemos que las grandes producciones necesitan más que eso para ser memorables. De modo que cuando un equipo de desarrollo se siente limitado en este factor tan importante, como es el tiempo (sobre todo por las presiones de lanzar el producto sin retrasos importantes), no termina por experimentar como hubieran querido y sólo se ofrecen pequeños cambios en el producto final. Al término del día no representan una verdadera justificación para haberlo comprado, al menos no si tenías la versión previa.



Para Wii, la serie **FIFA** siempre ha mostrado algunas variantes, pero necesita mejorar.




El estilo gráfico puede ser mucho mejor.

PES siempre ha sido un ejemplo a seguir.


A pesar de las innovaciones, creo que esta serie debe descansar al menos dos años.

Incluir batería y micrófono fue de los últimos aciertos de **Guitar Hero**.


La versión para Wii siempre fue la mejor.

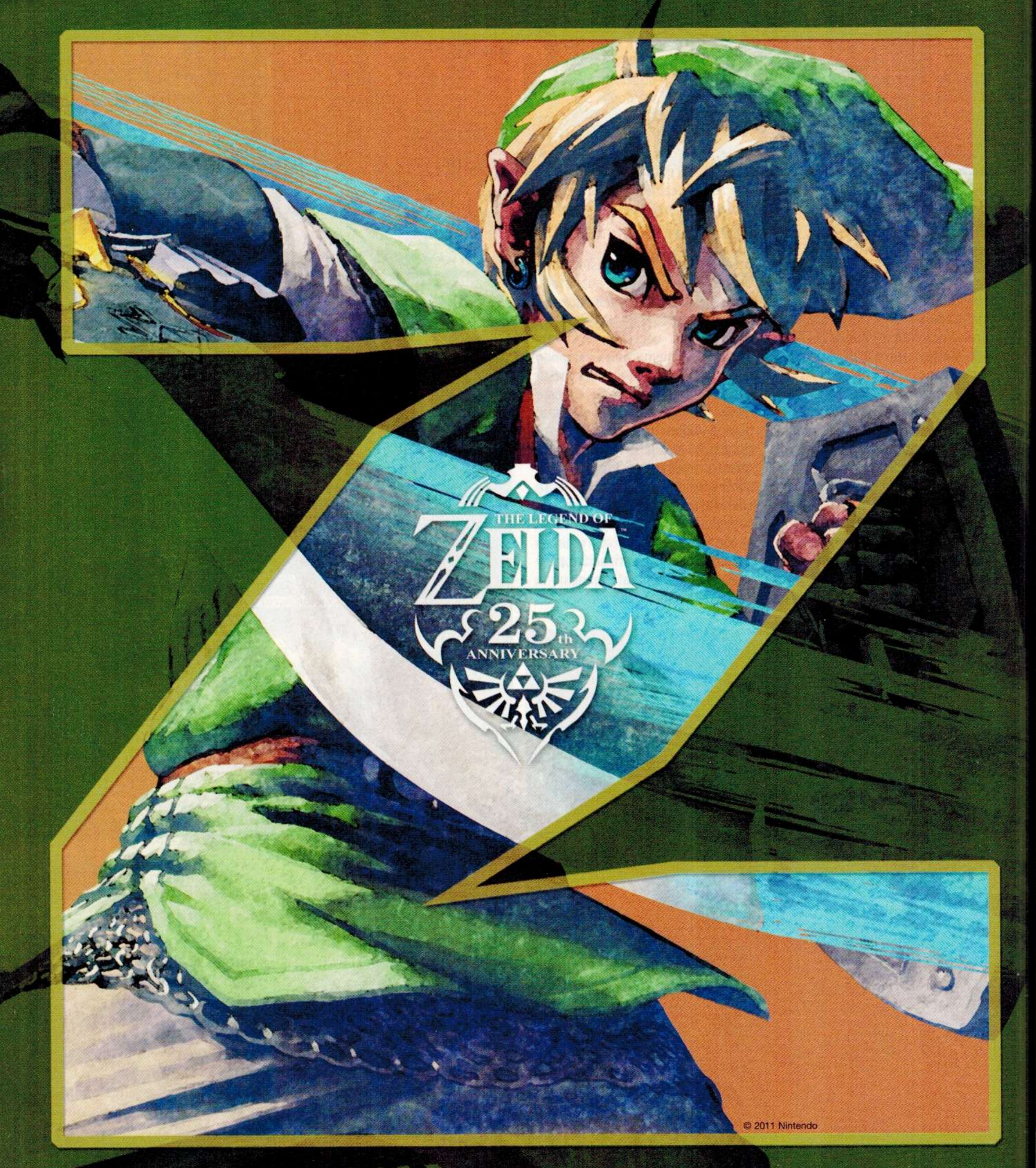

Los enfrentamientos eran divertidos.


Las adaptaciones para grupos especiales, como Metallica, fueron muy populares.

Renovarse o morir

Me gustaría que en juegos de este estilo, como musicales o deportivos, se premiara la innovación, que realmente las empresas se dieran cuenta de que los desarrollos no avanzan tanto como hace tiempo, ya que ahora que el *hardware* es tan poderoso se requiere de mucho tiempo para explotarlo de forma correcta. Veamos un ejemplo de una serie por todos querida: **Star Fox**, sólo existen cinco entregas y nadie duda de que sean obras de arte y nadie se encuentra saturado. Prácticamente, ha aparecido un título por consola (excepto en GameCube, donde vimos dos); todo este periodo entre lanzamiento permite mejorar gráficos, historia, *gameplay*, en fin, varios aspectos que de otra forma no son tomados en cuenta. Espero que varias compañías se vean en el caso de **GH**; más vale atrasar las apariciones que detenerlas de manera definitiva, porque el público ya no las considera como opciones.

Espero que les haya agradado el tema de este mes, ya que me parece un serio problema que amenaza a más de una serie en estos momentos. Recuerda que cualquier duda o comentarios puedes enviarlos a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com. Si lo prefieres, sígueme en mi cuenta de Twitter, **@MasterKiraCN**, donde podremos conversar de todos los temas que nos interesan, como videojuegos y anime. Que tengan un excelente Día del Niño (todos tenemos uno dentro); nos leemos el siguiente número.

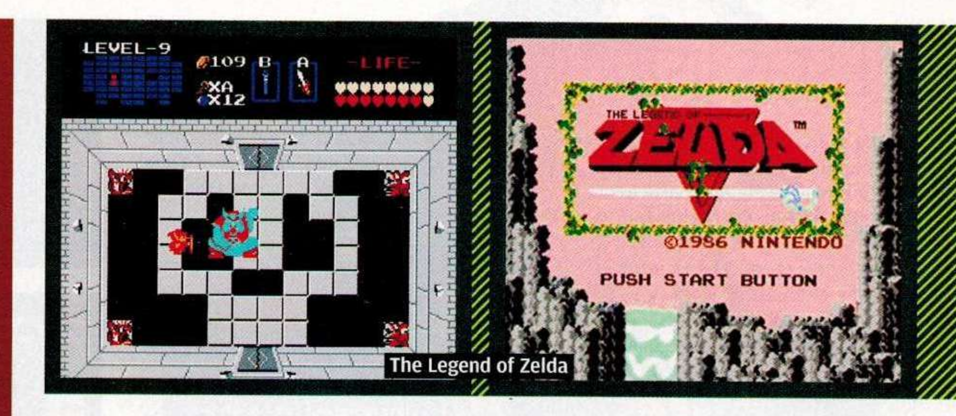


Todos los juegos tienen historia pero

SOLO UNO ES LEYENDA



En 25 años, la industria de los videojuegos ha visto aparecer y desaparecer títulos que no ofrecían nada nuevo, nada interesante. Son pocos los que se consagran, los que se vuelven clásicos, los que se vuelven... leyendas. **The Legend of Zelda**, una de las series más famosas del medio, ha llegado al cuarto de siglo, por esa razón hablaremos de lo que representa esta franquicia, de lo que nos ha dejado más allá de los juegos: de los momentos y emociones que como jugadores atesoramos y valoramos. Tomemos nuestra Master Sword y recordemos juntos el camino de un héroe como pocos, **Link**.



The Legend of Zelda

Remontémonos al ya lejano 1986, Nintendo lanzó **The Legend of Zelda** para Famicom en Japón, mientras que en nuestro continente lo haría un año después. Lo importante de esto es la visión de la compañía y de Shigeru Miyamoto para realizar un título que estaba destinado a lo más alto, que estaba adelantado a su tiempo. Mientras que varios licenciatarios intentaban copiar el estilo de las plataformas impuesto por **Mario Bros.**, la gran N veía más allá, buscaba innovar, explorar caminos desconocidos, y este cartucho para NES fue la respuesta.

Debemos admitirlo, el estilo de juego de **Zelda** fue revolucionario, nadie había experimentado algo tan profundo y complejo. No se trataba de llevar a un personaje a varios niveles previamente determinados, aquí la exploración era básica, fundamental; debíamos prestar atención a cada detalle, todos los objetos en pantalla podían representar una pista importante para continuar la aventura, incluso las palabras de algún aldeano.

Mientras que en un título de acción las bombas sirven para atacar a los enemigos, en **Zelda** tenían otra utilidad: descubrir pasajes secretos a través de las paredes de los templos o cavernas. Muchas veces podíamos pasar horas buscando una salida que siempre estuvo frente a nosotros, pero en eso recaía mucho la magia de este primer juego, era un campo desconocido que descubriríamos junto con **Link**, el personaje principal de la serie.

Aunque cuando comenzó la serie era normal que el protagonista no hablara, conforme ha avanzado la tecnología todos esperaban que **Link** por fin tuviera voz, pero esto no ha ocurrido. La justificación es muy sencilla, Miyamoto quiere que cada uno de nosotros dé voz a este héroe, por ello nunca tendrá voz.



© Nintendo

Luchando contra las sombras

Un año más tarde apareció la esperada secuela, **Zelda II: The Adventure of Link**, la cual aunque tuvo varias modificaciones mantenía el espíritu de búsqueda del original. Se cambió la perspectiva superior por una de lado cuando visitabas pueblos, cuevas o templos; esto con la intención de atraer al público más tradicional. Sobra decir que fue un éxito, todos quedaron cautivados por la historia, en la cual el villano no era el terrible **Ganondorf** del primer capítulo, sino la sombra de **Link**. Se volvió todo un clásico entre los coleccionistas.

El concepto estaba listo para dar un paso más, para seguir creciendo, oportunidad que llegó con el Super Nintendo, donde vimos una de las obras más majestuosas de las que se tengan memoria, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Nos faltan palabras para describir esta entrega, hasta la fecha existe polémica entre muchos seguidores al compararla con **Ocarina of Time**, ya que su duración es más que la del título de Nintendo 64.

La música en **A Link to the Past** era simplemente celestial, cada zona que visitabas estaba totalmente ambientada con temas que se volverían indispensables en posteriores entregas. Escuchar Dark World mientras estabas explorando la zona en busca de algún ítem especial es de las experiencias más especiales que se pueden tener como videojugador, no se le puede pedir más a este título, cada elemento o detalle es perfecto como sólo esta serie puede hacerlo.

Nintendo sabía de la responsabilidad que tenía con este juego, por lo que antes de realizar una nueva edición para consolas caseras decidió llevar la leyenda a la consola portátil más popular del momento, el Game Boy, con **Link´s Awakening**. Sobra decir que fue el mejor juego para el sistema, a tal grado que años más tarde se realizó una adaptación para Game Boy Color, donde la característica principal eran las fotografías secretas que podías obtener bajo ciertas condiciones.



The Adventure of Link



A Link to The Past

¿Estás listo para el reto?

Ocho años más tarde, Nintendo y Shigeru Miyamoto dieron uno de los golpes más memorables que el medio recuerde, lanzaban **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64, que hasta ahora es considerado como el mejor título de todos los tiempos, afirmación que los que lo hemos jugamos estamos de acuerdo.

Desde que comenzaba la introducción sabíamos que nos esperaba la aventura más grande de nuestras vidas, y es que realmente nos trasladábamos a Hyrule, a Death Mountain y a Zora's Domain. Cada lugar y personaje tenían vida propia, de cada uno aprendimos diferentes lecciones. Cada partida representaba algo nuevo, un reto diferente que sabíamos que sería difícil, pero no por eso nos daríamos por vencidos.

Si en **A Link to the Past** viajábamos entre el Light y Dark World, en **Ocarina of Time** lo hacíamos en el tiempo, con todos los cambios que esto implica, como el que **Link** dejaba de ser un niño para convertirse en un valeroso joven que pondría todo su esfuerzo en salvar a Hyrule de la amenaza que representaba el rey de los **Gerudo**, **Ganondorf**.

Una de las características más notables de Ocarina of Time era que usaba el día y la noche como elementos en la aventura. No era lo mismo cruzar Hyrule en el día, con la protección del astro rey, que hacerlo de noche, cuando los esqueletos invadían el campo.





Link´s Awakening



Majora´s Mask



Ocarina of Time

Ocarina of Time



En el Space World de 1996 Nintendo revelaba varios juegos que aparecerían junto con el Nintendo 64, entre ellos **Star Fox**, **Mario Kart** o **Golden Eye**. Pero el que causó mayor impacto en el público fue un video donde se puede ver a **Link** combatir contra un guerrero plateado.

Muchas personas tenían miedo de que el paso a los entornos en 3D estropeara la serie, pero no fue así, sucedió todo lo opuesto. Permitió que los desarrolladores incluyeran todo lo que estaba en su imaginación, acertijos nuevos que nos hacían dar varias vueltas al mapa; cómo olvidar las flechas de fuego, la espada **Goron**, el momento cuando **Sheik** nos revela que se trata de la princesa **Zelda**... Son sensaciones difíciles de explicar con palabras, pero estamos seguros de que, al igual que nosotros, agradeces haberlas vivido.

El juego incluía una curiosa actividad en la que debías intercambiar máscaras que obtenías de una de las tiendas de la ciudad. Era bastante entretenida, tanto que originó el segundo título de **Zelda** para Nintendo 64, el legendario **Majora´s Mask**. Éste era un auténtico deleite, no sólo usaba el Expansion Pack para mejorar los gráficos y la música, sino que además se crearon nuevos *puzzles*, mucho más complejos y elaborados, en los que un error te obligaba a pasar una tarde entera corrigiendo el camino.

The Legend of Zelda
NES / 1986



Zelda II: The Adventure of Link
NES / 1987



A Link to The Past
SNES / 1991



Link´s Awakening
GB / 1993

Ocarina of Time
N64 / 1998





De los personajes más raros en esta aventura es el vendedor de máscaras, ya que entre sus curiosidades puede verse que tiene una cubierta muy especial, ni más ni menos que de **Mario**. No se sabe qué poderes tendría esta máscara, pero seguro que superarían la de **Majora**.

La emotividad se encontraba en cada rincón de esta obra, ya que para empezar no se realizaba en Hyrule, sino en Termina, un misterioso lugar al que **Link** llegaba luego de que un espantapájaros robara la ocarina que **Zelda** le regalara al terminar **Ocarina of Time**. Si eso ya era bastante problema, debíamos agregar que en Termina la luna estaba por caer sobre el pueblo y sólo tenías tres días para impedirlo. La buena noticia era que podías transformarte en **Goron**, **Zora** o **Deku**, para ayudarte.

En esta obra hay un momento que todos recordamos. Se trata de la historia de amor entre **Anju** y **Kafei**, dos jóvenes que el destino ha separado a causa de una terrible tragedia, pero que gracias a **Link** al final completo del juego (el cual obtienes si consigues todas las máscaras) no sólo vuelven a verse, sino que también terminan casados. Cuando ves que Termina está a salvo, sientes en tu pecho una gran tranquilidad, pero al mismo tiempo gran nostalgia ya que has hecho un amigo, el joven espantapájaros que era poseído por la máscara de **Majora**, cuya asombrosa hazaña quedará grabada por siempre en un tronco en medio del bosque.

La serie regresaría a las consolas portátiles en 2001 con **Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons** para Game Boy Color, esta con colaboración de Capcom. El resultado fue como se esperaba, fantástico. La serie ofrecía por primera vez comunicación entre los dos cartuchos, todo por medio de *passwords* que nos permitían usar ciertos ítems y facilitarnos la vida al iniciar la segunda jornada.

La polémica volvería a aparecer en 2002, cuando **Wind Waker** vio la luz, esto gracias a que en el Space World del año 2000 se había presentado un video donde **Link** y **Ganondorf** protagonizaban una lucha por demás feroz. Pero en la obra final, **Link** y todos los personajes habían sido cambiados, ahora bajo la técnica de *Cell Shaded*, lo que para muchos representó un aspecto infantil.

Lógicamente que Miyamoto sabía muy bien por qué lo había hecho, **Wind Waker** es una palabra: magia. Te sumerges en un mundo en el que todo es posible, donde los límites no existen y las sorpresas esperan por ti en cada esquina. Fue una de las mejores obras en la generación de consolas de 128 *bits*, y hasta nuestros días marcó nuevos estándares para las posteriores entregas.

Toda la historia del juego es maravillosa, los personajes principales son reencarnaciones de los que vimos en **Ocarina of Time**. De modo que este nuevo **Link** no sabe de las grandes batallas que se libraron en Hyrule, lugar que ahora está convertido en un océano. Sólo una persona sobrevive a los hechos de hace 100 años, el terrible **Ganondorf**, quien busca venganza después de que fuera encerrado en una misteriosa dimensión.



El arte de **Spirit Tracks** es asombroso. Para que no quede duda, te compartimos esta imagen.



Oracle of Seasons



Oracle of Ages



Wind Waker



En **Wind Waker** podías usar el Game Boy Advance como radar al conectarlo a tu consola y así encontrar tesoros en el mar, siendo los más importantes los fragmentos de la Trifuerza, necesarios para terminar el título.



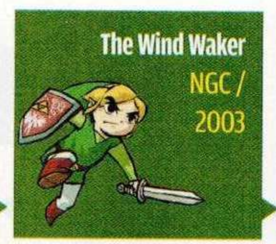
Majora´s Mask
N64 / 2000



Oracle of Seasons
GBC / 2001



Oracle of Ages
GBC / 2001

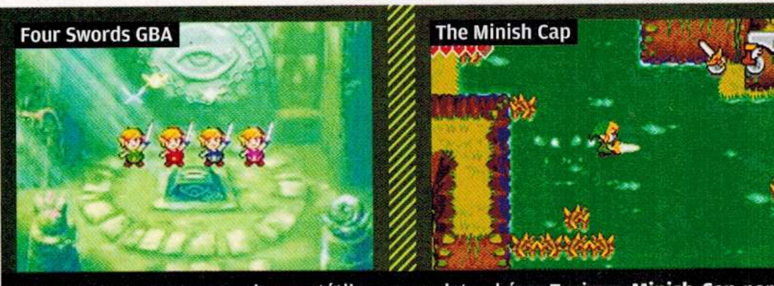


The Wind Waker
NGC / 2003



Four Swords Adventures
NGC / 2004


Twilight Princess


Four Swords GBA
The Minish Cap

Las aventuras para consolas portátiles no se detendrían. Tuvimos **Minish Cap** para Game Boy Advance y **Phantom Hourglass** y **Spirit Tracks** para Nintendo DS, los cuales nos dejaron ver otras facetas de **Link**.


Phantom Hourgalss


Spirit Tracks

Un nuevo desafío

Como bomba llegó **Twilight Princess** al E3 de 2004, el **Zelda** realista que tanto se pedía estaba ya en desarrollo. Originalmente, se pensaba lanzarlo un año después de su anuncio, pero tuvieron que pasar más de dos años para que a finales de 2006 saliera al mercado para Wii. La consola a la que originalmente iba dirigido era el Nintendo GameCube, que también tuvo su versión, pero sin las posibilidades extra que brindaba el Wiimote.

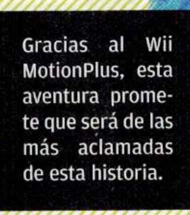
Al igual que las anteriores entregas, **Twilight Princess** tenía secretos en el argumento que nos dejaron fríos al presenciarlos. Cada detalle hacía más intensa nuestra travesía, pero al mismo tiempo nos daba la fuerza y el valor necesarios para llegar al final y enfrentar al **Ganondorf** más salvaje que recordemos. Sin duda, una joya que representa el **Zelda** más oscuro que se haya creado.

En estos momentos la franquicia está a punto de recibir un nuevo capítulo para Wii. Nos referimos a **Skyward Sword**, que a diferencia de **Twilight Princess** está completamente pensado para la consola de actual generación de Nintendo. De momento no se sabe mucho acerca de la historia, pero si de algo estamos seguros es de que no va a decepcionarnos.


Skyward Sword

El héroe del tiempo siempre regresará

Son muchas las horas que hemos pasado jugando **The Legend of Zelda**, y cada una de ellas es única, porque nos ha llevado a momentos en nuestras vidas que hemos compartido con nuestros hermanos y amigos, a tardes y noches en las que junto con **Link** y **Epona** recorrimos Hyrule en busca de una **Skulltulla** que no encontramos, a momentos en los que atrapamos un hada en un bote y entramos a un templo reuniendo todo nuestro valor, a días enteros buscando cuartos de corazón hasta debajo de la tierra, a momentos en los que al llegar a una puerta cerrada dentro de un calabozo usamos todos los ítems que teníamos en ese momento, esperando que uno la abriera; a horas contemplando la introducción de cualquier juego pensando nerviosos en la gran aventura que nos esperaba. Pero, sobre todo, a esos días en los que fuera del juego mostramos la misma pericia y constancia de **Link** en nuestras actividades diarias. Eso es lo que vuelve a **Zelda** la leyenda que es.



Gracias al Wii MotionPlus, esta aventura promete que será de las más aclamadas de esta historia.



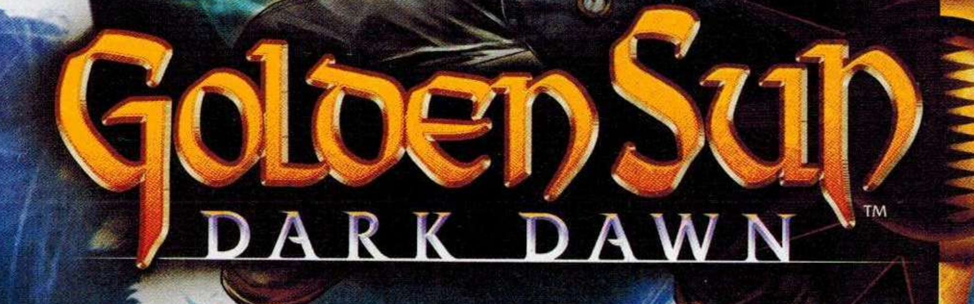








¡Una nueva generación de guerreros elementales luchan por sobrevivir!



¡Consíguelo ya!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NINTENDO DS™

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: Superhéroes



¡Qué tal, mis estimados lectores! Ya estoy de regreso con la sección El Ojo del Cuervo. En esta ocasión echaremos un vistazo a las películas de héroes o superhéroes que se han estrenado en los últimos años. Pero a diferencia de otras veces, ahora les pasaremos la guadaña a aquellas producciones que por alguna u otra razón perdieron su más grande batalla... la de la taquilla, y resultaron en resbalones o descalabros que seguramente los cineastas deben identificar y superar para que en próximas entregas les vaya mejor. ¡Comencemos!

Los superhéroes también llegan a tropezar...

Un claro ejemplo fue **Iron Man 2**. No sé ustedes, pero por lo menos para mí no cumplió con la expectativa que teníamos luego de ver el buen resultado de la primera, donde Robert Downey Jr., **Tony Stark**, hacía gala de su buena actuación, agregando comicidad, irreverencia y, en sí, la personalidad que es típica de este magnate que en un giro del destino se convirtió en un paladín de la justicia al aprovechar los recursos de su compañía para generar la tecnología y armamento de **Iron Man**. En la secuela, esa chispa se perdió, y aunque aprovecharon el recurso de **War Machine** y el villano **Wiplash**, no fue suficiente. Al final, quedó en una historia burda y sin ritmo continuo, que si bien llega a entretener, no logra trascendencia, y eso, amigos, es vital para que se abran las puertas a nuevas secuelas.



Mickey Rourke tuvo una buena caracterización, pero siento que faltó profundizar más en el personaje.



El primer 'solo' de Frank Miller

Como ese ejemplo hay muchos, otro caso es **The Spirit**, una historia de Frank Miller que fue llevada al cine en 2008. En esta cinta, tal vez el problema se debió a que Miller se atrevió a dirigirla, pues se sintió listo después de que compartió la silla de director con Quentin Tarantino y Robert Rodriguez, en **Sin City** (2005). El resultado es una de las producciones épicamente más aburridas que he visto en los últimos años. Carece de ritmo, gracia y ni qué decir de las actuaciones, son tan versátiles y ágiles como una roca.



¿Sabías que **300**, una de las historias más aclamadas de Frank Miller, surgió luego de que el escritor, cuando era niño, vio la película *Los 300 espartanos*, y le quedó marcada la emoción y sensación de heroísmo que inspiraban un puñado de espartanos en contra de hordas enemigas.



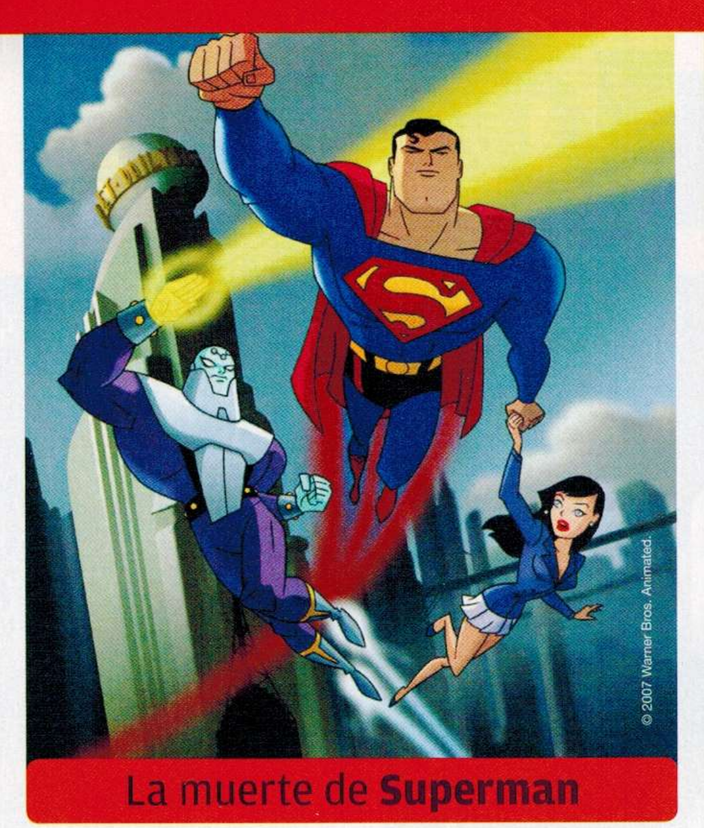
Lo mismo ocurrió con **Hulk**, de Ang Lee y actuada por Eric Bana y Jennifer Connely. ¿La recuerdan? ¿No? Ni se preocupen, es otra de las cintas que ni te servirían para arrojárselas a un zombi en un momento postapocalíptico... Lo bueno es que años después (2008) Louis Leterrier (**Transporter**, **Clash of the Titans**) quiso reivindicar al **Hombre Verde**, y cabe destacar que su trabajo fue superior. **Hulk** (interpretado por Edward Norton) se veían más creíble y el guión fue más sólido; además, entraron de lleno con un gran villano como **The Abomination**, que por lo menos auguraba una batalla campal... Y así fue, pero no bastó para ganar la simpatía de los cinéfilos y fans del mítico héroe de Marvel.





Más acción y menos charla, eso fue lo que faltó en este filme de Ang Lee.

¿Sabías que Emily Blunt fue considerada para el papel de **Natasha Romanoff**?, pero debido a la complicación de horarios y tiempos con sus otros proyectos fílmicos tuvo que declinar. En su lugar llegó la bella y sexy Scarlett Johansson. Esta hermosa rubia tuvo que cambiar su color de cabello a rojo y practicar un poco el acento ruso para dar credibilidad al papel.



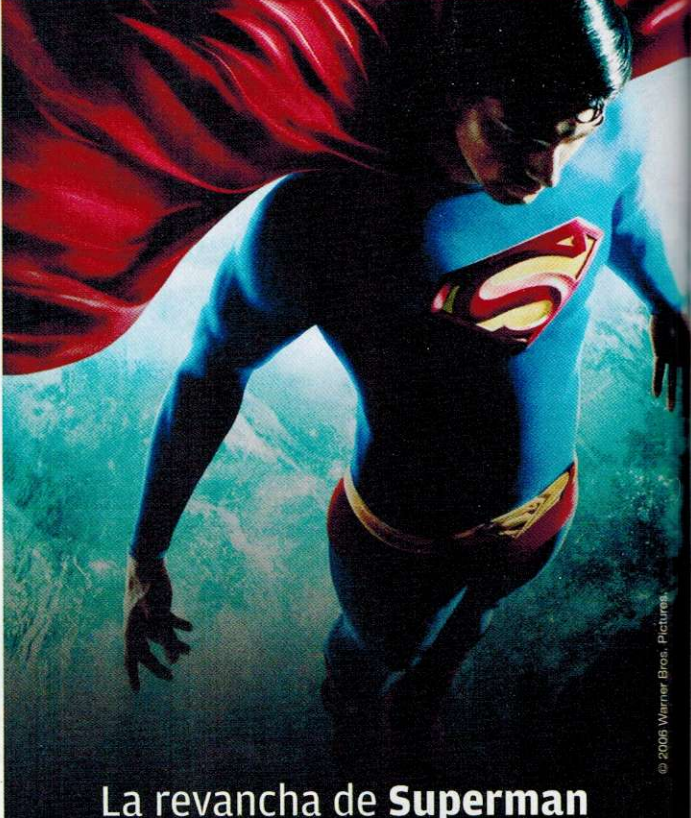
La muerte de **Superman**

No, esta parte no se ha llevado al cine, por lo menos no todavía a manos de **Doomsday**. Es una forma de llamar a lo que ocurrió al hijo pródigo de Kriptón en 2006, con la película que dirigió Bryan Singer, quien consiguió un excelente estatus y aprecio por parte de los fans de los cómics por sus logros en **X-Men**, pero quizá fue la maldición de **El Hombre de Acero** lo que terminó por dar un duro golpe a esa cinta.

En primer lugar, la historia no terminó por gustar, tenía varios puntos flojos que no soldaron y aunque trataron de hacer un homenaje al concepto original con referencias claras al cómic -como la escena que nos remonta a la portada del Action Comics #1 de 1938- (y de hecho buscaron un actor parecido a Christopher Reeve, el **Superman** de las películas ochenteras), faltó energía en las escenas. Sin embargo, hay que destacar la actuación de Kevin Spacy (como **Lex Luthor**), que dio puntos positivos a la producción. Podría decir que, en este caso, la mala respuesta en taquilla fue la kriptonita para **Superman**.

Así como se habla de la maldición Madden (jugador que saliera en portada del videojuego le iba mal de alguna u otra forma), también en la historia de **Superman** hay mala suerte, pues curiosamente a varios que han estado dentro de las múltiples producciones han tenido diferentes accidentes o situaciones. De los más famosos es Christopher Reeve, que quedó tetraplégico al caer de un caballo. Margot Kidder (**Lois Lane**, **Superman**, 1978) tuvo un ataque de amnesia en 1996, para luego ser internada en un hospital psiquiátrico... Más tarde, en 2002, tuvo un aparatoso accidente que casi le cuesta la vida. Dean Kane se puso el traje para la serie **Lois & Clark: Las nuevas aventuras de Superman**... luego de esto quedó destinado al olvido, sólo ha regresado en películas de bajo presupuesto, o como conductor de la última serie de **Ripley**... que estuvo malísima... aunque usted, no lo crea.

> En los últimos años se ha hecho más justicia al **Hombre de Acero** por el lado de la animación de DC Comics que en la pantalla grande. Incluso, en **Superman Doomsday** vemos una buena historia, que retoma la idea de la muerte de **Superman** y cómo regresa para combatir el mal.



La revancha de **Superman**

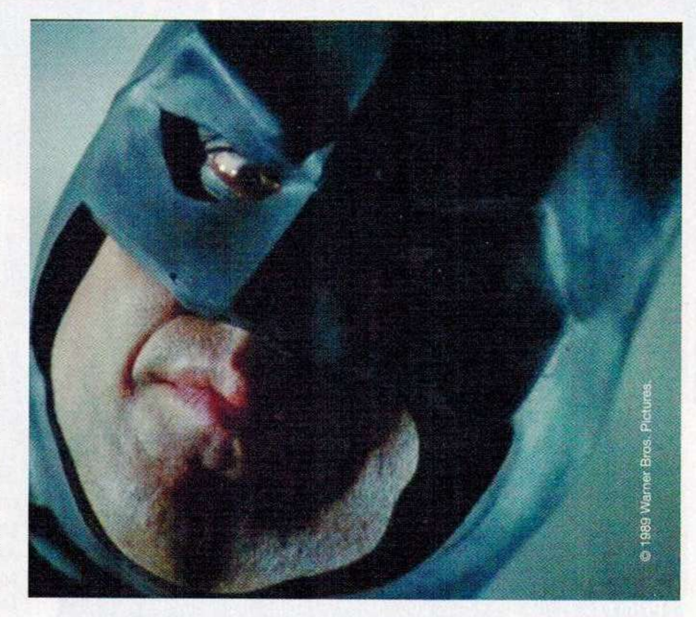
Ahora, **Clark Kent** (**Kal-El**, para los cuates) tendrá otra oportunidad de noquear a la taquilla -espero que traiga un as bajo la manga- a través de la dirección de Zack Snyder (quien actualmente está dándole los brochazos finales a **Sucker Punch**, e hizo un gran trabajo en cintas como **Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole**, **Watchmen** y, por supuesto, **300**). El papel estelar lo desarrollará Henry Calvin (**The Tudors**). Espero que den un giro a la temática, y que el **Hombre de Acero** vuelva a la cima, porque es uno de los superhéroes más populares de la historia. El rodaje de la película (**Superman: The Man of Steel**) iniciará próximamente en Vancouver, en cuanto encuentren a la que será **Lois Lane**. Otro dato interesante es que se ha rumorado el nombre de Vigo Mortensen (mejor ubicado como **Aragorn**, en la saga **The Lord of the Rings**) para interpretar al **General Zod**, personaje originario también de Kripton y uno de los grandes villanos y enemigos de **Superman**. De hecho, no es la primera vez que el **General Zod** llega a la pantalla grande, pues en 1978 el actor Terrence Stamp le dio vida en la cinta protagonizada por Christopher Reeve, y dos años más tarde volvió en la secuela para dar unas cuantas patadas al de capa roja, pero como siempre, **Kal-El** logró ponerlo en su lugar.



¿Qué pensará el grupo de villanos? Posiblemente, que no se necesita de ellos para aniquilar a **Superman**, basta con una mala dirección, un mal actor y mal guión.

¡Épale, **Batman**... tú tampoco te salvas!

No hablaré de las series de televisión, que eran tan malas que, paradójicamente, resultaban buenas, ¿a poco no? En aquel entonces, Adam West (quien interpretó a **Batman** en TV y algunas películas) fue gracioso, pero quedó tan enfrascado en el papel que ya después no tuvo ningún rol importante en su carrera. Al "encapuchado" lo revivió Tim Burton a finales de los años 80 y principios de los 90, y la verdad -no es por que sea fan de Burton- le dio un aspecto gótico que lució bastante bien a pesar de la corta estatura de Michael Keaton (**Batman/Bruce Wayne**). De hecho, tanto el **Guasón** (Jack Nicholson) como **El Pingüino** (Danny deVito) hicieron un maravilloso papel en la secuela, pero siempre hay una piedra en el camino... y dicho obstáculo estaba por llegar.



Para 1995, Joel Schumacher se atrevió a dirigir **Batman Forever**. Contrató a Val Kilmer para interpretar al **Hombre Murciélago**, así como a Tommy Lee Jones (**Dos Caras**) y a Jim Carrey (**Acertijo**) para ser los villanos... el resultado... ¡catastrófico! Además, se suma **Robin** al cuadro. El punto malo no es ese, sino que los héroes no lograron hacer un buen papel y perdió la esencia de las dos cintas pasadas. Es rescatable el trabajo de Jones y Carrey, quienes a pesar de los graciosos trajes que utilizaron y de lo por demás absurdo de su papel (de mentes criminales a patéticos patiños), demostraron de qué están hechos.

Dos años más tarde, ¡Schumacher atacó de nuevo! No sé cómo tuvo el valor de apalear la obra de Bob Kane, pues llamó a George Clooney para interpretar al murciélago (seguramente, ha recibido terapia psicológica para olvidar este papel), y como **Robin** repitió Chris O'Donnel. Si de por sí ya ese dúo resultaba nada dinámico, recurrieron a la peor **Batgirl** de la historia: Alicia Silverstone. En resumen, un **Batman** situado en un futuro que parecía extraído de un capítulo de **Enchúlame la máquina**, donde se contaron como villanos a **Poison Ivy** (Uma Thurman) y **Bane** (Jeep Swenson) **Bane**... En serio... yo pensé que este último haría su función de romper la columna a **Batman**, como ocurrió en el asombroso cómic escrito por Chuck Dixon y Doug Moench, pero queda como cachorro de **Poison Ivy** y olvidado por los fans del cine. Lo bueno es que Christopher Nolan ha logrado mejorar los estándares de **Batman**, y ahora sí dan ganas de ver las películas y disfrutar de las buenas caracterizaciones de los personajes (y más que Anne Hathaway representará a **Catwoman**, *wow, sexy kitten!*).



Jack Nicholson fue, en aquel entonces, el mejor intérprete de **The Joker**, pero es obvio que Heath Ledger logró una mejor actuación. Se adentró mucho más en la psicología del personaje y logró un verdadero psicópata codependiente del murciélago.



Carpetazo final

Hay otras pelis que sus productores preferirían dejarlas enterradas en algún desierto (como si fueran cartuchos de **E.T.** de Atari). Tal es el caso de **Catwoman**, donde Halle Berry se hizo acreedora al premio Razzie a la peor actriz al hacerla de justiciera en traje entallado... Eso sí, se veía muy bien pero actuaba muy mal. Otro caso son las películas de **Fantastic Four**, que pasaron al baúl del olvido. Como esas hay varias, pero también otras muy buenas, que ya las comentaré en otra edición de El Ojo del Cuervo. Mientras tanto, ¿cuáles consideran que hayan sido las peores? ¿Qué héroes les gustaría ver en pantalla? Espero sus comentarios, nos vemos en la próxima edición de Club Nintendo.

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echar un ojo a la página de Internet. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a hugo@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima!

A FAVOR Y EN CONTRA

Saludos a todos los videojugadores. El espacio en donde puedes hacer que tu opinión se lea está de regreso. En esta ocasión tenemos un título que ya tiene rato en nuestros hogares, pero que sigue creando cierta controversia entre fans y no tan fans de la serie. Me refiero a la última de las entregas caseras de la serie **Zelda**, **Twilight Princess**. Sé que hablar sobre esta saga es caminar sobre hielo delgado, pues los fans son muy delicados, pero estoy seguro de que se puede hacer con respeto y objetividad. Y por esa razón vamos a empezar de una vez con los puntos a favor y en contra de esta otra historia más de las aventuras de **Link**.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

La serie de **The Legend of Zelda** lleva muchas entregas hasta la fecha. Ha tenido apariciones en caricaturas, y mucha parafernalia se ha vendido para complacer a los fans de la saga. Las opiniones sobre sus juegos siempre han estado inclinadas a favor, pero hay varios detalles que no han agradado a los jugadores, inclusive a los que son grandes fans. Aquí tenemos algunas opiniones sobre la más reciente entrega para un sistema casero de la serie: **Twilight Princess**, en donde vimos uno de los cambios más notables que ha tenido el héroe del tiempo.



A Favor:

Buen *gameplay*

El control de esta serie es un detalle que siempre ha recibido elogios porque es muy cómodo y fácil de dominar por jugadores de todas las edades. Claro que debemos mencionar que en sus juegos predominan dos estilos genéricos: el de la vista "por arriba" -común en las versiones portátiles-, y el de 3D, que es usado en los juegos caseros desde **Ocarina of Time**. Por consiguiente, si el modo de juego de **OoT** fue genial, el de **Twilight Princess** es bueno, principalmente porque es una actualización del mismo. Ahora bien, la diferencia más grande es que gracias a los controles del Wii es posible tener una experiencia más realista al controlar los ataques de **Link** con ademanes realizados con el Remote. Esto dio a los fans un sentimiento más personal y un mejor control sobre el protagonista de la historia. Obviamente, la versión de GCN no posee estas mejoras, pero puede jugarse sin problemas con el control del Cubo.

© Nintendo

El legendario protagonista ahora tiene un diseño mucho más maduro que en sus otras apariciones.

Link Lobo

El cambio más notorio en **Twilight Princess** es, sin duda, la nueva habilidad (si se le puede llamar así) de que **Link** se transforme en lobo. Esto da un enfoque totalmente distinto al *gameplay* del juego, y un respiro al control tradicional, que solamente anda en **Epona** y pelea a pie contra los enemigos. La idea de las partes corrompidas de Hyrule (que es en donde **Link** sufre la transformación) es muy buena, y fue mucho mejor a inventarle un accesorio "diferente" que controle el viento, instrumentos musicales o algo similar, como hemos visto.

Dos realidades en contraste

El mundo de la serie siempre ha tenido un sentimiento y ambientación muy especial. Encuentras todo tipo de escenarios, como bosques, playas, cavernas, pueblos, montañas, etcétera. En **Twilight Princess** muchos de los elementos comunes en la serie están presentes, pero les dieron cierto toque con mucho misticismo; sientes que la magia está en el aire (aunque suene muy de fantasía romántica), especialmente en la aldea de **Link**. Ahora bien, para crear un contraste en esta maravilla de ternura, tuvieron la excelente idea de que **Link** debe explorar y sobrevivir en las zonas corrompidas donde impera la oscuridad y las tonalidades tenebrosas. Esto nos recuerda mucho a otra gran parte de la serie: **A Link to the Past**, en donde ocurre un cambio similar.

Los lectores opinan:

Link *jockey*

Yo creo que **Twilight Princess** es el mejor **Zelda** hasta ahora, puesto que tiene de todo lo que nos gusta a los fans y los gráficos son increíbles. El control y la manera de combatir sobre **Epona** son geniales; no se trata de ir de un lado a otro nada más como en **Ocarina of Time**, sino que ahora puedes pelear cuando vas cabalgando y eso te hace sentir todavía más dentro de la historia y vives la aventura de una forma más real. Se nota que el gran Shigeru Miyamoto sigue demostrando su gusto por los caballos, pues la montura de **Link** se ve mejor que nunca.

Mariana Zamora

Objetividad de un fan

Zelda es la mejor serie que hay, y **Twilight Princess** es un digno representante de ella; aunque definitivamente no podría decir que es el mejor, puesto que es demasiado similar a **Ocarina of Time**. Pero me gustó mucho la idea de que se convirtiera en lobo, pues nunca me imaginé ver a **Link** en cuatro patas y menos sirviendo de medio de transporte a un personaje secundario como **Midna**. Lo mejor de todo es que ahora sí no usaron algún tipo de accesorio ni instrumento musical, lo cual la verdad ya se estaba choteando mucho. Espero que para la salida de **Skyward Sword** piensen en todo lo bien que hicieron en **Twilight Princess** y que no vayan a cometer algún error como pasó con **The Wind Waker**, el cual considero como el peor de los juegos de **Zelda** (a mí no me gustó el diseño de **Link**).

Ángel David Ramírez L.



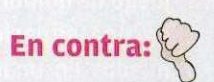
Los combates de este juego son en verdad épicos, lo cual ayuda a que sea toda una aventura que puedes jugar y rejugar.







En contra:



Es cansado

Twilight Princess es un gran juego en muchos aspectos, pero hay detalles que hasta los más fans encontraron incómodos. Un ejemplo es que no gustó que por muy realista que sea estar agitando el Remote para dar espadazos, resulta muy cansado pasarte todo el juego haciendo lo mismo. Aun los que más defienden esta entrega (y a la serie en general) ciegamente opinan que debió de tener la opción para jugarlo con el Remote y con el control de cubo. Tal vez sea un detalle muy aparte, pero cuando se trata de disfrutar tu juego sin problemas, este argumento toma fuerza pero es molesto después de un rato de haber empezado a jugar.

Midna

Curiosamente, muchos jugadores consideran molesta la presencia de **Midna**, quien acompaña a **Link** durante la mayor parte del juego, a pesar de que es parte clave dentro de la historia y del *gameplay*. Es natural que muchos de nosotros sintamos enojo contra los típicos personajes molestos que, no importa lo mucho que te esfuerces, no puedes quitártelos de la espalda, asunto que es literal en **Twilight Princess**, pues **Link** no puede quitársela del lomo. A pesar de que su papel dentro de la trama es clave y nos guarda sorpresas, cuesta trabajo y paciencia acostumbrarse a sus molestos comentarios durante la primera parte del juego.

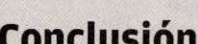




Hay varios puntos a favor, pero a muchos no les gustan detalles que no dejan de ser infantiles, como que los enemigos exploten como si fueran de humo.

Muy similar

Yo soy un gran fan de **Zelda**. He jugado casi todos los juegos de la serie, pero tengo que admitir que los últimos títulos han sido muy similares desde los de N64. Cuando jugué **Twilight Princess**, quedé maravillado con sus gráficos, pero creo que trasladarlo de cubo a Wii fue algo así como un capricho, pues hubiera quedado bien como el último **Zelda** de GCN, porque mucha gente pensó que Wii no podía hacer algo más que poner movimiento a los controles de un juego de la consola anterior y ya. Ahora deben ponerse las pilas y que **Skyward Sword** sea algo realmente nuevo y que no termine como una actualización más.



Adrián "Link" González

La belleza no lo es todo

Twilight Princess es un juego impresionante, la música es muy emotiva, y creo que no puedo encontrar defectos a su modo de juego, historia ni nada. Lo que me sigue molestando sobremanera es que 90 por ciento de los personajes ¡son horribles! **Link** se ve muy bien, **Zelda** ni se diga, pero la gente de la aldea, la señora que te vende las cosas, al igual que sus hijos, están más feos que los mismos enemigos del juego. Esto se ve desde los **Zeldas** del N64, pero ahora sí se lucieron. Por otra parte, la pesca es muy aburrida y desesperante, al igual que varios minijuegos.

Bruno "Dark Link"

En buena onda, está bien que los demás personajes no deben opacar al héroe, pero este cartero sí que está más que horrendo, ¿no crees?

Conclusión

The Legend of Zelda: Twilight Princess es indudablemente un juego estupendo. Claro que no puede faltar un pelo en la sopa, y hay a quienes no les agradan varios detalles, pero en general es uno de los mejores títulos de la serie. Eso sí, los que han tenido oportunidad de jugar la mayoría de los títulos de la serie seguimos pensando que los mejores han sido **A Link to the Past**, **Ocarina of Time**, **The Adventure of Link** y **Link´s Awakening**. Aunque, por supuesto, en gustos se rompen géneros. ¿No opinas igual?, entonces escribe a afavoryencontra@clubnintendomx.com para que puedas compartir tus puntos de vista. ¡Que no te dé pena!

Tips

LIT

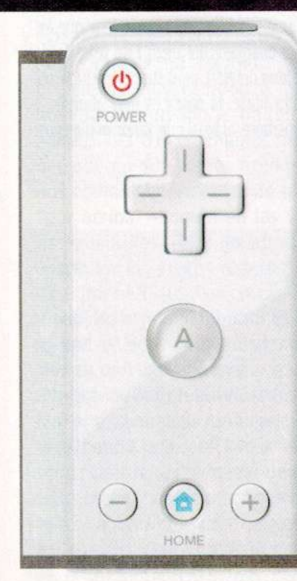
¿Tienes miedo a la oscuridad?

Los juegos de WiiWare son geniales, pues por un precio razonable puedes adquirir títulos que son sencillos, divertidos y originales. En esta ocasión tenemos unos buenos tips para ayudarte con el entretenido juego de nombre **LIT**, el cual te pone en una situación que junta varios miedos en una sola experiencia: el terror a aquello que merodea en la oscuridad, el temor a perder a alguien a quien quieres y el horror de estar demasiado tiempo en uno de los lugares más espeluznantes que hay... ¡la escuela! No tengas miedo de encarar lo que ronda en las sombras, pues te ayudaremos con la difícil tarea.



Violencia





Controla tus miedos

Lo primero que debes saber es qué puedes hacer y con qué cuentas para sobrevivir. Aquí te explicamos rápidamente todo lo que debes saber para disfrutar de la experiencia **LIT**.

Wii Remote

Puedes señalar la mira en la pantalla para apuntar tu resortera e interactuar con ciertos elementos en el juego. Asimismo, algunos ítems requerirán que agites el Remote para que funcionen.

Botón A

Con este botón activas las cosas. En la esquina superior derecha hay un ícono en donde aparece la función que realizarás con el A. De igual manera, puedes interactuar con los elementos dentro del área de juego al estar cerca de ellas, o bien tomar ítems.

Botón B

Al presionar el B podrás seleccionar los ítems que tengas en tu inventario actual.

Control Pad

Con la cruz podrás modificar la cámara para situarla de la manera que más te resulte cómoda.

Control Stick

Mueves al protagonista de la historia.

Botón Z

Entras en el modo de exploración (la cámara se sitúa detrás de **Jake**), aquí es donde puedes usar tu resortera y alumbrar las cosas con tu lámpara de manera más específica.

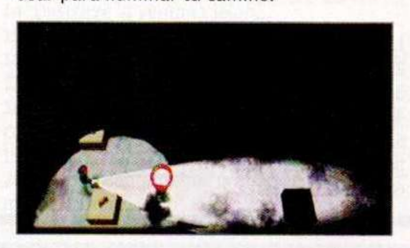
¿Qué debo hacer?

El objetivo principal es escapar de cada uno de los cuartos de la escuela que está invadida por seres que rondan por las sombras y rescatar a tu novia, quien se mantiene en contacto contigo mediante al sistema de telefonía interna del colegio. La entrada a todos los salones es por la parte de abajo, y la salida por arriba (desde nuestra perspectiva), así que debes usar todos los elementos necesarios e ingenio para alcanzar la puerta y progresar por los oscuros salones.



Ve hacia la luz...

El concepto de **LIT** es que toda la escuela está en tinieblas, y dentro de esas sombras hay monstruos que no tardarán en jalarte hacia la oscuridad. Para sobrevivir debes mantener a **Jake** lejos de las sombras. Dentro de cada cuarto hay diversos elementos que pueden iluminar ciertas áreas de cada etapa, así que debes ir activando dichas cosas para crear un camino de luz hasta la salida. Esto, aunque parece imposible, es viable si observas bien cada detalle dentro del cuarto, así sabrás qué puedes usar para iluminar tu camino.

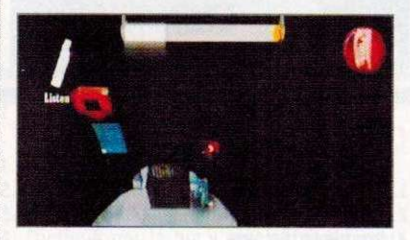


Ahorra energía eléctrica

Una de las cosas más importantes que debes saber de este juego es que conforme vayas prendiendo aparatos eléctricos, un indicador en la parte superior de la pantalla se irá llenando. Si lo hace por completo, fundirás un fusible y deberás volver a iniciar el cuarto en el que estás. La barra tiene 100 unidades, y cada uno de los aparatos consume una cantidad específica de unidades (es como la representación en watts del consumo energético dentro del juego). Debes mantener un ojo siempre en el indicador; si ves que se llena demasiado, quiere decir que tal vez tengas que apagar algo que ya no estés usando para que prender otra cosa más adelante.

¿Bueno?

Si sobrevivir a los horrores de las tinieblas no es suficiente para ti, no te preocupes, pues además debes rescatar a tu novia **Rachel**, quien se encuentra en algún lugar dentro de la escuela infestada de monstruos y sombras. Para estar en contacto con ella debes contestar todas las llamadas que te hace por medio de los teléfonos que están en algunos de los cuartos. Si logras contestar todos sus llamados, podrás obtener una recompensa al terminar el juego; así que además de llegar a la salida debes manipular la luz para llegar al teléfono y escuchar lo que **Rachel** tiene que decirte por medio de la bocina del Remote.



Resortera, el arma de los valientes

Los militares tienen acceso a todo tipo de armamento, los ninjas resuelven todo con su fiel katana y los Jedi pueden hasta picar cebolla con sus Lightsabers. Pero **Jake** es mucho más valeroso, pues lo único que tiene para sobrevivir es una resortera y su astucia. Para usarla es necesario que tomes las municiones que están en ciertos cuartos; al disparar, puedes romper ventanas para que entre la luz y hagas un camino para moverte, o bien activar ciertas cosas. No las malgastes, pues de ellas dependerá que tu aventura termine en victoria o tragedia.

Los jefes

¿Qué sería de un buen juego sin los jefes que esperan pacientemente a que llegues a ellos para intentar detenerte? En **LIT** también tendrás que acabar con varios de ellos pero, a diferencia de otros juegos, aquí no se trata de dispararle o golpearlo hasta vencerlo, sino de usar la luz en su contra hasta que lo aniquiles. Te vamos a dar también pistas de cómo vencerlos, pero recuerda que dependerá de tu ingenio y habilidad acabar con ellos.



Entra a las sombras

Muy bien, ya sabes qué es lo que puedes hacer y estás listo para entrar a la escuela y salvar a **Rachel**. Pero sabemos que no deseas que te llevemos de la mano hasta el final y te arruinemos las sorpresas, así que diseñamos tips para que tengas una idea de lo que debes hacer en cada uno de los cuartos, para que seas tú mismo quien descubra cien por ciento el método para lograr llegar a la salida. Para explicarnos mejor, te diremos cómo seguir estos tips, los cuales, como siempre, esperamos que uses sólo en caso de emergencias, para que disfrutes de esta tenebrosa aventura en tu Wii.

Primero, debes buscar el cuarto en el que estás teniendo dificultades. Por ejemplo, supongamos que estás en el cuarto 107, fíjate bien en los pasos a seguir para alcanzar la salida y ve siguiéndolos. El punto es que no te mencionamos de forma automática de principio a fin qué hacer, sino que te damos una pista de qué hacer, como romper una ventana para crear un pasillo de luz. El chiste es que seas tú mismo quien piense y observe el entorno para que decidas cuál ventana romper y puedas proseguir. Esperamos que esta modalidad de ayudarte sin resolverte todo sea de tu agrado. Sin más, comencemos con cada uno de los cuartos.

Cuarto 101

1. Revisa todo con la lámpara.
2. Toma las municiones.
3. Rompe la ventana.
4. Avanza verticalmente hasta una munición más para la resortera.
5. Rompe una ventana más.
6. Muévete un poco más horizontalmente y prende la lámpara.
7. Llega a la salida, pero no te confíes pues apenas comenzamos.

Cuarto 102

1. Prende la lámpara y toma la munición.
2. Rompe la ventana.
3. Avanza hasta que encuentres una lámpara más y enciéndela.
4. Prende la computadora.
5. Avanza con cuidado hasta la salida.



Cuarto 103

1. Prende la lámpara.
2. Toma la munición.
3. Destruye una ventana.
4. Busca y toma el control remoto.
5. Usa el control una vez solamente.
6. Contesta la llamada de **Rachel**.
7. Toma la munición.
8. Rompe la ventana.
9. Avanza hasta que puedas usar el control una vez más.
10. Sigue un poco más y podrás usar nuevamente el control.
11. Avanza con cuidado de las cosas en el suelo (esto es algo cotidiano).
12. Utiliza nuevamente el control.
15. Sal por la puerta.

Cuarto 104

1. Toma la munición.
2. Destruye la ventana.
3. Usa la lámpara.
4. Activa el oscilador y avanza.
5. Usa el siguiente oscilador, después el otro para avanzar.
6. Sal del cuarto.

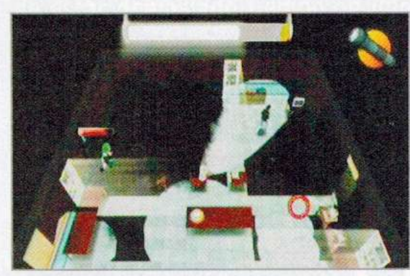
Cuarto 105

1. Toma la munición.
2. Destruye la ventana.
3. Agarra la otra munición.
4. Rompe la ventana.
5. Toma una munición más.
6. Destruye una ventana.
7. Hay una munición cerca, tómala.
8. Destruye la ventana lejana.
9. Una munición más, agárrala.
10. Destruye la ventana.
11. Contesta el teléfono.
12. Toma la munición y rompe una ventana.
13. Ahora avanza y toma la munición.
14. Rompe la última ventana.
15. Toma el control remoto y úsalo.
16. Sigue la luz y sal del cuarto.



Jefe 1
Salón de inglés

1. Toma la munición.
2. Destruye la ventana.
3. Agarra una munición más.
4. Prende la computadora.
5. Toma una munición cercana.
6. Destruye una ventana.
7. Avanza y toma una munición.
8. Úsala para destruir la ventana lejana.
9. Toma la munición.
10. Ahora usa el oscilador y rompe la ventana.
11. Finalmente, usa el control de la televisión.



Cuarto 106

1. Prende la lámpara.
2. Toma la bomba.
3. Destruye la ventana con la bomba.
4. Prende la lámpara.
5. Toma la munición.
6. Rompe la ventana con la munición.
7. Prende otra lámpara.
8. Contesta la llamada de **Rachel**.
9. Agarra una munición cercana.
10. Apaga las dos lámparas.
11. Rompe la ventana.
12. Prende las lámparas para que vayas avanzando por su luz.
13. Apaga la lámpara.
14. Prende la última lámpara y sal del cuarto.

Cuarto 107

1. Toma la munición.
2. Rompe la ventana.
3. Prende la lámpara.
4. Camina hasta el sensor de movimiento.
5. Prende la computadora.
6. Agarra la munición.
7. Dispara cerca del sensor de movimiento.
8. Camina hasta la salida.

Cuarto 108

1. Prende la lámpara.
2. Toma el control remoto.
3. Prende la lámpara.
4. Prende la televisión con el control.
5. Usa el oscilador.
6. Avanza hasta donde puedas usar el control remoto de la televisión.
7. Prende la lámpara.
8. Contesta el teléfono.
9. Finalmente, sal del cuarto.

Cuarto 109

1. Prende la lámpara.
2. Usa el oscilador cercano.
3. Avanza hasta el otro oscilador y actívalo.
4. Apaga el otro oscilador.
5. Prende el siguiente oscilador.
6. Camina al siguiente y actívalo.
7. Repite la operación y podrás salir.

Cuarto 110

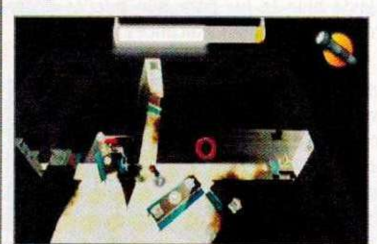
1. Toma la llamarada.
2. Úsala adelante.
3. Prende las lámparas en orden conforme vayas avanzando sobre su luz.
4. Contesta el teléfono.
5. Apaga las lámparas al revés de como las prendiste para avanzar.
6. Prende la otra lámpara.
7. Activa la computadora.
8. Prende la lámpara adelante.
9. Apaga la lámpara anterior.
10. Prende la siguiente lámpara.
11. Apaga la lámpara.
12. Prende la lámpara cercana.
13. Apaga la penúltima lámpara.
14. Prende la última lámpara y sal del cuarto.

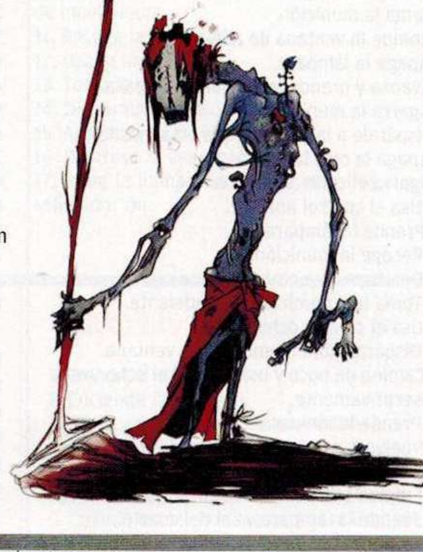


Jefe 2

Cafetería

1. Toma la munición.
2. Rompe la ventana.
3. Toma la siguiente munición.
4. Destruye la otra ventana.
5. Prende la lámpara.
6. Activa el oscilador.
7. Prende la otra lámpara.
8. Usa el oscilador.
9. Prende las fuentes de luz conforme se vayan apagando en secuencia.





Cuarto 111

1. Agarra la munición.
2. Rompe la ventana.
3. Prende la lámpara.
4. Toma la siguiente munición.
5. Rompe la ventana lejana.
6. Prende otras dos lámparas.
7. Toma la munición.
8. Destruye la ventana.
9. Prende la lámpara cercana.
10. Toma la munición.
11. Rompe la ventana.
12. Prende otra lámpara.
13. Agarra la munición.
14. Destruye la ventana lejana.
15. Toma la munición.
16. Avanza y recoge la otra munición.
17. Destruye alguna lámpara.
18. Destruye otra (esto se hace para no sobrecargar la energía).
19. Prende la lámpara.
20. Más adelante debes prender una lámpara más para salir.

Cuarto 112

1. Prende la lámpara.
2. Toma la munición.
3. Rompe la ventana.
4. Prende la lámpara.
5. Contesta la llamada de **Rachel**.
6. Toma la llamarada.
7. Recoge la munición.
8. Destruye la ventana lejana.
9. Toma la munición.
10. Rompe una ventana para que avances.
11. Prende la lámpara.
12. Activa la computadora.
13. Toma el control remoto.
14. Apaga la computadora.
15. Usa el control.
16. Usa la llamarada para alcanzar la salida.

Cuarto 113

1. Prende la lámpara.
2. Agarra la bomba.
3. Usa la bomba que acabas de agarrar para destruir la ventana lejana.
4. Activa la otra lámpara.
5. Toma la siguiente bomba.
6. Arrójala en la esquina de abajo para romper la ventana lejana.
7. Recoge la otra bomba más adelante.
8. Ahora usa esta bomba en la esquina superior derecha de manera que rompas las otras dos ventanas.
9. Activa el oscilador.
10. Toma el control.
11. Apaga el oscilador.
12. Usa el control remoto.
13. Prende la computadora.
14. Mediante esta fuente de luz alcanza por fin la salida.

Cuarto 114

1. Toma el control remoto.
2. Aquí debes ir usando el control cinco veces; en cada una debes ir avanzando un poco hasta llegar al teléfono.
3. Contesta la llamada de **Rachel**.
4. Sal por la puerta.



Cuarto 115

1. Prende la lámpara.
2. Toma el control.
3. Úsalo más adelante.
4. Continúa por la luz y emplea nuevamente el control.
5. Prende la lámpara cercana.
6. Usa el control cuatro veces seguidas.
7. Agarra la llamarada.
8. Usa el control dos veces.
9. Avanza y usa la llamarada para alumbrar cerca de la lámpara.
10. Prende la lámpara.
11. Toma la munición.
12. Rompe la ventana lejana.
13. Avanza un poco y usa el control dos veces.
14. Toma la llamarada.
15. Emplea cuatro veces el control.
16. Camina por la luz y usa la llamarada.
17. Prende la lámpara.
18. Agarra la llamarada.
19. Avanza y toma otra llamarada.
20. Avanza arrojando las dos llamaradas.
21. Prende la lámpara.
22. Sal del cuarto.



Jefe 3

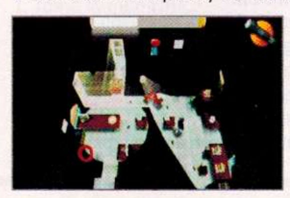
Salón principal

1. Prende la lámpara.
2. Avanza y prende la segunda lámpara.
3. Continúa por la luz y activa una lámpara más.
4. Toma la bomba.
5. Destruye la ventana con la bomba que tomaste anteriormente.
6. Apaga la primera lámpara.
7. Repite la operación con la segunda.
8. Apaga la otra lámpara.
9. Toma el control.
10. Úsalo más adelante una vez.
11. Sigue y empléalo de nuevo.
12. Prende las lámparas en secuencia conforme vayas avanzando.
13. Toma la munición.
14. Rompe la ventana cercana.
15. Apaga las dos lámparas cercanas.
16. Prende la computadora.
17. Avanza y prende la lámpara.
18. Toma la llamarada.
19. Sitúate en la luz, usa la llamarada y acabarás con el enemigo.



Cuarto 116

1. Toma la bomba.
2. Arroja la bomba de manera que rompa las dos ventanas.
3. Prende la lámpara.
4. Contesta el teléfono.
5. Prende la computadora.
6. Apaga la lámpara.
7. Activa el oscilador.
8. Toma el control remoto.
9. Apaga el oscilador.
10. Usa el control cuatro veces.
11. Toma la bomba más adelante.
12. Lánzala para que rompas la ventana lejana.
13. Usa el control.
14. Prende la lámpara y sal del cuarto.



Debes tener cuidado de que las bombas no destruyan lámparas u otros objetos al arrojarlas contra las ventanas.

Cuarto 117

1. Prende la lámpara.
2. Toma la munición.
3. Rompe la ventana de adelante.
4. Apaga la lámpara.
5. Avanza y prende la siguiente lámpara.
6. Agarra la munición.
7. Dispárale a la ventana que está más lejos.
8. Apaga la otra lámpara.
9. Agarra el control remoto.
10. Usa el control una vez.
11. Prende la lámpara.
12. Recoge la munición.
13. Destruye la ventana.
14. Toma una munición más adelante.
15. Usa el control ocho veces.
16. Dispárale una munición a la ventana.
17. Camina un poco y usa el control ocho veces consecutivamente.
18. Prende la lámpara.
19. Vuelve a usar el control siete veces.
20. Usa el oscilador.
21. Emplea seis veces el control.
22. Prende la lámpara y sal del cuarto.

Cuarto 118

1. Prende la lámpara.
2. Toma la bomba.
3. Arroja la bomba para que destruyas la ventana lejana.
4. Agarra la bomba.
5. Avanza un poco y recoge la otra bomba.
6. Arroja la ventana cercana y avanza.
7. Ahora apunta con cuidado y destruye la otra ventana con la bomba.
8. Prende la lámpara.
9. Contesta la llamada de **Rachel**.
10. Prende los cuatro osciladores.
11. Mide bien la luz para que puedas pasar justo cuando se unan y alcances la salida.

Recuerda que las bombas y las municiones te servirán de mucho para destruir todas las ventanas.



Cuarto 119

1. Toma la munición.
2. Destruye la ventana lejana.
3. Recoge las cinco municiones.
4. Rompe las cinco computadoras.
5. Prende la computadora restante.
6. Avanza a la salida.

Fíjate en la foto y trata de ver cuáles computadoras debes destruir para que puedas avanzar y no reinicies todo.



Cuarto 120

1. Prende el oscilador.
2. Avanza y activa el siguiente oscilador.
3. Prende el oscilador.
4. Apaga el oscilador.
5. Continúa por la luz y prende el otro oscilador más adelante.
6. Prende la lámpara.
7. Contesta la llamada de **Rachel**.
8. Apaga el oscilador.
9. Sigue y enciende el siguiente oscilador.
10. Estando en la luz apaga el oscilador.
11. Prende los dos osciladores que siguen y apágalos cuando estés a salvo.
12. Avanza prendiendo los otros dos osciladores hasta la salida.

Cuarto 121

1. Prende la lámpara.
2. Toma la llamarada.
3. Úsala para que puedas avanzar.
4. Enciende la lámpara.
5. Toma la llamada.
6. Agarra la munición.
7. Toma la llamarada.
8. Rompe la ventana lejana.
9. Usa la llamarada para que puedas avanzar.
10. Prende la lámpara.
11. Continúa y enciende la otra lámpara.
12. Toma la llamarada.
13. Apaga la lámpara cercana.
14. Apaga la otra lámpara.
15. Enciende la siguiente lámpara.
16. Repite la operación más adelante.
17. Emplea la llamarada para que avances.
18. Toma la munición.
19. Dispárale a la ventana lejana.
20. Sigue la luz y prende la lámpara siguiente.
21. Agarra la llamarada.
22. Apaga la lámpara.
23. Sitúate en la luz y usa la llamarada.
24. Prende el oscilador.
25. Apaga la lámpara cercana.
26. Sigue y enciende la lámpara para que llegues a la salida.

Casi llegamos al final. No debes tener miedo, pues más adelante se requerirá de todo tu valor...





Jefe 4

Gimnasio

1. Prende la lámpara.
2. Toma la bomba.
3. Arrójala de manera que destruyas la ventana lejana.
4. Prende la otra lámpara.
5. Sigue la luz y enciende la otra lámpara.
6. Espera a que escuches el grito.
7. Prende la siguiente lámpara.
8. Toma la llamarada.
9. Activa la lámpara más adelante.
10. Emplea la llamarada y continúa.
11. Prende la computadora.
12. Agarra la bomba.
13. Úsala para destruir la ventana lejana.
14. Espera nuevamente a escuchar un grito.
15. Prende la lámpara.
16. Toma el control remoto.
17. Usa el control una vez.
18. Toma la llamarada.
19. Usa nuevamente el control.
20. Otro grito...
21. Prende la lámpara.
22. Emplea la llamarada para que puedas llegar a la lámpara.
23. Enciende la lámpara y usa el oscilador.



Finales

Dependiendo de si contestaste todas las llamadas de **Rachel** o no, será el final que obtendrás. Si no contestaste una o más, verás el final "malo"; si tomaste todas, verás el final "bueno". Si no quieres perder ninguna, te recomendamos perder si no alcanzas una llamada en alguna de las escenas.

Cuarto 122

1. Toma la munición.
2. Dispárale al sensor de movimiento.
3. Agarra la munición.
4. Destruye la ventana lejana.
5. Toma la munición.
6. Sigue la luz y agarra una munición más.
7. Toma la llamarada.
8. Dispárale a la ventana.
9. Sitúate en la luz y emplea la llamarada para seguir avanzando.
10. Apunta y dispárale una munición al sensor de movimiento.
11. Recoge la llamarada.
12. Usa la llamarada.
13. Toma la munición.
14. Dispárale al sensor.
15. Agarra la munición.
16. Destruye la ventana.
17. Toma la llamarada y úsala para llegar a la salida por fin.

Cuarto 123

1. Recoge la munición.
2. Destruye la ventana.
3. Toma el control.
4. Ahora recoge las bombas.
5. Destruye las computadoras y ve avanzando poco a poco.
6. Prende la computadora restante.
7. Usa el control remoto.
8. Sigue la luz y emplea el control tres veces.
9. Avanza un poco y vuelve a usar el control cuatro veces más.
10. Ya puedes llegar a la salida.

Cuarto 124

1. Toma la munición.
2. Dispárale al sensor de movimiento.
3. Prende la lámpara.
4. Agarra la munición.
5. Contesta la llamada de **Rachel**.
6. Destruye la ventana.
7. Apaga la lámpara.
8. Toma la munición y destruye la ventana.
9. Repite la operación más adelante.
10. Recoge la munición y rompe la ventana que está más lejos.
11. Avanza y vuelve a destruir la otra ventana con la munición que está cerca.
12. Toma el control y úsalo una vez.
13. Agarra la munición.
14. Camina y activa el sensor.
15. Usa una vez el control.
16. Dispárale al sensor de movimiento.
17. Prende la lámpara.
18. Toma la munición y destruye la ventana.
19. Apaga la lámpara.
20. Toma las dos municiones.
21. Dispárale a la ventana.
22. Usa el oscilador.
23. Agarra la munición.
24. Prende la computadora.
25. Apaga el oscilador.
26. Camina y activa el sensor
27. Toma la llamarada.
28. Dispárale al sensor.
29. Agarra otra llamarada.
30. Dispárale al sensor y usa la llamarada para que alcances la salida.

Cuarto 125

1. Prende el oscilador.
2. Enciende la lámpara.
3. Sigue y activa el siguiente oscilador.
4. Apaga el primer oscilador.
5. Prende el siguiente oscilador para que puedas avanzar.
6. Cuando estés en la luz, apaga el oscilador.
7. Apaga la lámpara.
8. Prende el oscilador.
9. Activa la lámpara.
10. Sigue y prende el oscilador.
11. Ya en la luz, apaga el oscilador.
12. Avanza y enciende el otro oscilador.
13. Repite la jugada.
14. Ahora apaga el oscilador.
15. Continúa y emplea el otro oscilador (vas a sonar la palabra, ¿verdad?).
16. Apaga el oscilador anterior y enciende el siguiente para que llegues a la salida.





Jefe 5

Oficina

1. Toma la bomba.
2. Arrójala para destruir la ventana.
3. Agarra la otra bomba.
4. Usa la bomba y avanza rápidamente.
5. Recoge la bomba siguiente.
6. Nuevamente repite la operación de lanzar la bomba y correr.
7. Toma la bomba cercana.
8. Vuelve a usar la bomba para dañar al enemigo (¡ánimo, falta poco!).
9. Prende la lámpara.
10. Agarra la bomba.
11. Repite la jugada de la bomba.
12. Toma el control remoto y úsalo una vez.
13. Toma la bomba y arrójasela al enemigo para el último impacto.

Dark Mode

Al terminar el juego obtendrás el modo oscuro, al que podrás tener acceso al comenzar un nuevo archivo. En este modo, **Jake** aparecerá como una silueta, lo cual hará todavía más difícil evitar las zonas de sombras del juego. Pero no creas que eso es lo peor, ahora tendrás tiempo para terminar cada cuarto, y las luces se irán haciendo más tenues conforme te vayas tardando.

Rachel

Finalmente, podrás voltear la situación para que controles a **Rachel** y rescates a **Jake**. Para lograrlo, necesitas conseguir el final bueno. En realidad, no hay diferencia entre los dos personajes, simplemente que ella recibirá las llamadas de **Jake**.

Sobreviviendo al terror...

Por fin hemos llegado al final de estos tips, que esperamos te sean de gran utilidad. Recuerda que si llegas a atorarte en éste o cualquier otro juego, puedes escribirnos a nuestras direcciones y te ayudaremos con gusto. ¡Prende todas las luces y aléjate de las sombras!





Sobre el precio normal de $324



Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al **01 800 849 9970.**

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: mayo 11 de 2011 CLUB20/04-3562

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Nintendo

por Axy

El auge de los juegos de peleas

¡Hola, chicas y chicos! En esta ocasión decidí hablarles acerca de uno de mis géneros favoritos, el cual además de que es sumamente competitivo, goza de muchos beneficios, como tener un altísimo *Replay Value*, por ejemplo. Los juegos de peleas han sido muy populares a lo largo de la historia del entretenimiento electrónico, pero al igual que otros géneros ha tenido sus altibajos. En este artículo vamos a revisar un poco más la historia, concepto y elementos genéricos de esta formidable rama de los videojuegos. Prepárense todos, ¡porque vamos a comenzar!

Fight!

Antes que nada, vamos a dejar en claro en qué consiste un juego de peleas. Se trata de un género en donde básicamente un personaje es controlado para enfrentarse a un oponente en combate cuerpo a cuerpo hasta que uno resulte ganador, ya sea por puntos, *knockout*, o algún otro condicionante. Esto puede resolverse en uno o varios *rounds*, y se lleva a cabo en una arena específica, ya sea con o sin elementos que interfieran en el combate. Para resultar victorioso, el jugador debe utilizar todas las técnicas posibles, como defenderse, atacar, usar armas, esquivar, etcétera. La diferencia más notoria entre estos y los populares *Beat´em up!*, es que no se enfrenta a cientos de enemigos, aunque ambos tipos comparten ciertas características similares.



Un poco de historia...

El inicio de los golpes

Tal vez les resulte difícil de creer a los más jóvenes colegas del control, pero al igual que en muchos otros videojuegos, en el inicio de los juegos de peleas no había muchos personajes, bellas peleadoras ni tampoco los impresionantes superpoderes que vemos hoy día. Como en muchos otros géneros, definir cuál fue el primero es algo complicado, pero podríamos decir que el juego señero en incluir peleas a golpes fue un título de Arcadia llamado **Heavyweight Champ**, lanzado en 1976. Otro de los que tal vez algunos de ustedes conozcan es **Boxing**, de Atari 2600, sí, ese en donde veías a los boxeadores desde arriba y tenías que dar cien golpes para noquear (no crean que estoy exagerando, ¡así era como ganabas!).

Nuevos elementos

Hubo varios títulos similares en donde podías enfrentarte a otra persona. Pero no fue sino hasta la llegada de **Karate Champ**, de Technos Japan, en 1984, que el género de peleas uno contra uno conoció la popularidad y se comenzaron a establecer los estándares de este tipo de juegos. En 1985 Konami nos sorprendió con un juego con un poco más de movimientos de artes marciales, que además introducía el concepto de enfrentar a diferentes oponentes, cada uno con un estilo de pelea distinto. **Yie Ar Kung Fu** fue muy bueno y tuvo varias adaptaciones para los distintos sistemas de la época, como el NES, por ejemplo.

Estándares sin pulir

Muchos juegos aparecieron en esos días, pero eran comúnmente opacados por la popularidad de los *Beat´em up!* y la falta de originalidad en sus estilos. Juegos como **Hyppodrome** o **Violence Fight** presentaban elementos comunes en otros géneros, como un botón de salto y otro de ataque, por ejemplo. La era dorada de los juegos de pelea todavía estaba algo lejos. Un título que pasó casi inadvertido fue un modesto juego de nombre **Street Fighter**, el cual presentó innovaciones significativas, como controlar todos los movimientos del personaje solamente con la palanca, tener varios botones para distintas potencias de golpes y patadas y un detalle inusual: podías ejecutar técnicas especiales al realizar una secuencia con la palanca y presionar un botón. Tal vez por su complejidad, por la demanda de los *shooter* y *Beat 'em Up!*, o porque resultaba muy difícil ejecutar los poderes, este diamante en bruto no tuvo la popularidad que se esperaba.



Karate Champ fue uno de los primeros juegos en presentar los estándares básicos de las peleas uno contra uno.

El auge de las peleas callejeras

1991, un año importantísimo para los fans de los juegos de peleas y la industria entera. Un nuevo juego llegó a las salas de Arcadias para dejar en claro los estándares que se convertirían en la base de, si no todos, la mayoría de los juegos subsecuentes. **Street Fighter II: The World Warrior** fue todo un suceso, tomó lo mejor de sus predecesores y lo aprovechó para hacerlo el mejor juego de peleas hasta ese momento. Muchos elementos lo convirtieron en un clásico y en un éxito rotundo: fue el primero en ofrecer ocho peleadores a elegir, cada uno con su historia, movimientos y poderes especiales. Su *gameplay* fue excelente, tuvo los seis botones para golpes y patadas de su antecesor, pero con mejoras. **Street Fighter II** gozó de un suceso tal, que eclipsó a todos los demás géneros y dio comienzo al famoso y muy comentado *boom* de los juegos de peleas.

El rey había llegado, pero como tal todos intentaron derrocarlo. SNK lanzó su serie **Fatal Fury**, que presentó un estilo diferente y pelea en dos planos. También lo intentó con **Art of Fighting** y **Samurai Shodown**, pero aún con tanta competencia **SFII** continuó con su éxito y, posteriormente, lo consolidó con su versión **Champion Edition**, que tuvo mejoras y la opción de jugar con el mismo personaje, inclusive con los jefes.



Street Fighter no tuvo tanta fama, pero sirvió de base para el segundo.





Street Fighter II fue todo un suceso que revigorizó las Arcadias. Su éxito fue tal, que aún sigue vigente y se adapta muy bien para *crossovers* con otras franquicias, como pasó con SNK o Tatsunoko. ¿Recuerdas que hasta hicimos un especial acerca de este juego?

Más violencia= más ventas

Midway no se quedó atrás y lanzó un título que definitivamente no superó a **Street Fighter II** en cuanto a *gameplay*, pero sí fue otro gran momento en la historia del género, pues impactó al mundo con su gala de violencia, sangre y una historia mucho más fantasiosa que su competidor. Los Fatalities, introducidos desde el primer **Mortal Kombat**, se convirtieron en un nuevo estándar para varios juegos de peleas, así como otras características, como cachar a los oponentes antes de caer al suelo y el botón específico para poner defensa. El éxito de esta y otras franquicias dio pauta a que fueran adaptadas al cine y televisión; mientras tanto, nuevas series continuaron saliendo aunque se quedaron en tristes intentos para igualar a los titanes que se disputaban la popularidad, como **Fighter's History** o **Virtual Fighter**, que gozaron de muy poca fama debido a que eran sumamente similares a los que ya existían.

El boom al máximo

Street Fighter II se estancó en puras actualizaciones, por lo cual otras compañías tuvieron su oportunidad para ofrecer algo realmente novedoso a los jugadores. SNK tuvo una excelente idea al combinar sus dos franquicias estrella, **Fatal Fury** y **Art of Fighting**, en un *crossover* que aprovechó las mejores características de ambas series, como los movimientos de desesperación, por ejemplo, en un nuevo torneo en equipos que se convirtió en un éxito mayor de los juegos de la época. Capcom intentó competir con su serie de precuelas de **Street Fighter**, las cuales se conocieron como **Alpha**, pero ciertamente no tuvo la misma recepción, aun con la incursión de personajes traídos de la saga **Final Fight**. Esta feroz competencia por ver quién era el mejor fue altamente beneficiosa para los jugadores, pues se tenía muchas franquicias para elegir, con secuelas, precuelas, diferentes versiones y adaptaciones para las consolas caseras. Hubo un auge tal, que otras series también incursionaron en el género de peleas, como pasó con las **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

Juegos de pelea notables

Vamos a ver rápidamente algunos de los mejores y más representativos exponentes del género de las peleas. Tal vez conozcas algunos, mientras que otros han pasado casi inadvertidos por los fans. La idea es que te des cuenta de que ha habido títulos de peleas con tanta variedad como en cualquier otro género. Obviamente, es imposible mencionarlos a todos, pero aquí verás algunos que seguramente te sorprenderán -y ojalá- te despierten la curiosidad de saber más acerca de este competitivo tipo de juegos.

Karate Champ

Se jugaba con dos palancas, una para moverte y otra para atacar. Un clásico cuyas adaptaciones no fueron tan buenas como el original de Arcadia (incluyendo la de NES).

Heavyweight Champ

Casi imposible de encontrarlo hoy día. Este juego fue notable porque se controlaba con dos guantes de boxeo. Simple pero divertido y novedoso para su tiempo.

Boxing

¿Quién tuvo un Atari 2600 y no jugó **Boxing**? Éste es un clásico que, la verdad, cansaba después de un rato: cien golpes, sin tiempo, poderes ¡ni nada!

Street Fighter

La piedra angular de los juegos de pelea actuales. No importa cuál versión o parte se juegue, esta franquicia siempre es divertida, balanceada y, simplemente, genial.

Fatal Fury

Terry Bogard y sus amigos han ido evolucionado junto al género y son íconos de las peleas callejeras. También tuvo ediciones especiales y varias secuelas.

Art of Fighting

Otro clásico con tres entregas en la serie, las cuales no fueron tan conocidas pero pronto se convirtió en parte fundamental de **The King of Fighters**.

Mortal Kombat

Casi podríamos decir que fue el único que realmente alcanzó la popularidad de **Street Fighter**. Con el tiempo tomó rumbo y fama por sí mismo.

World Heroes

Peleadores de varias épocas se dieron cita en este juego, que resultó demasiado similar a **SF**, con muy poco éxito y fue olvidado.

Killer Instinct

Éste fue no sólo un juegazo de Arcadia, sino también sumamente exitoso en el SNES. Su secuela fue más rápida, violenta y agresiva en todos los sentidos.

Primal Rage

Continuando con la tradición de la violencia en los juegos de pelea, en **Primal Rage** controlabas deidades con forma de bestias prehistóricas para pelear.

The King of Fighters

Uno de los primeros y más exitosos *crossovers* del género, que presentó su excelente concepto de peleas en equipo.

Soul Calibur

Con un estilo más técnico y peleas con armas, **Soul Calibur** goza de bastantes seguidores. Aunque definitivamente la segunda entrega fue la mejor de todas.

Tatsunoko vs Capcom

Otro gran *crossover* por parte de Capcom. Esta genial opción para Wii regresa a lo básico, pero con todo el poder de la tecnología actual para hacerlo más llamativo.

Capcom vs SNK

Aunque ya para estas fechas había juegos tecnológicamente superiores, esta serie marcó el primer y mejor enfrentamiento entre las dos compañías más prominentes del género de peleas en un combate increíble que combina lo mejor de los dos mundos. Curiosamente, los juegos de **SNK vs Capcom** no fueron tan buenos como los primeros.

Super Smash Bros.

Nintendo creó un excelente *crossover* entre sus franquicias. Es fácil de jugar y puede disfrutarse hasta por cuatro personas simultáneamente.



Una nueva dimensión

A pesar de que los juegos de peleas han sido preferidos en formato 2D, los títulos que fueron saliendo en 3D ganaron terreno como una alternativa para retomar la preferencia por el género. Series como **Mortal Kombat** y **Street Fighter** también fueron adaptadas al nuevo estilo, aunque no le funcionó tan bien a la estrella de Capcom. Nuevas series, como **Soul Calibur**, aparecieron para competir con muy buenos resultados, mientras que otras no tuvieron la misma aceptación. Esta evolución tuvo muchas nuevas propuestas, como **Bio Freaks**, pero sólo quienes supieron aprovecharla de forma efectiva pudieron trascender en esta nueva forma de juego.

Menos monedas, más cartuchos

No obstante el éxito que tenían las Arcadias, la creciente demanda y evolución de los sistemas caseros hizo que éstas tuvieran un decline a principios de la década de 1990. Aun así, las compañías seguían produciendo nuevos juegos de peleas y secuelas de sus títulos para las consolas caseras, al igual que para las Arcadias. Entre ellos brilló un nuevo contendiente que sorprendió al mundo con sus impresionantes gráficos, innovador sistema de combos y excelencia en casi todos los sentidos. **Killer Instinct** no sólo demostró que era un nuevo titán capaz de eclipsar a varios juegos del género, sino que también lo que los juegos de pelea tenían que ofrecer; estaba lejos de terminar, pues todavía continuaron saliendo nuevas propuestas.

La unión hace la fuerza

Con todos los estándares, evoluciones y características, innovar no resultaba tan sencillo para las franquicias. Pero hubo quienes encontraron una nueva fórmula que resultó por demás exitosa. La idea de SNK con **The King of Fighters** fue retomada por varias compañías, como Capcom que lanzó varios *crossovers*, enfrentando a su serie estrella, **Street Fighter**, contra los poderosos mutantes de **X-Men** y, posteriormente, ampliando este concepto a los dos universos en su popular serie **Marvel vs Capcom**, la cual sigue cosechando frutos.

Nintendo también logró crear un *crossover* sumamente exitoso al poner frente a frente héroes y villanos de sus mejores franquicias, como **Super Mario**, **Metroid**, **The Legend of Zelda**, **Pokémon**, y otras más, en su increíblemente popular serie **Super Smash Bros.** Por otra parte, las dos compañías titanes de los juegos de peleas lograron lo que para muchos resultaba un sueño: confrontar a los personajes de Capcom contra los de SNK, arreglo que dio pauta a unos de los mejores juegos de peleas de todos los tiempos con las series **Capcom vs SNK** y **SNK vs Capcom**. Posteriormente, Capcom volvió a enfrentar a sus personajes contra los de la compañía de series de anime, Tatsunoko; juego que se convirtió en un éxito. Por su parte, **Mortal Kombat** también tuvo su primer *crossover* al encarar a los superhéroes y supervillanos de la firma de cómics **DC**.



Heavyweight Champ



Art of Fighting



Super Smash Bros.



Fatal Fury



Mortal Kombat



Killer Instinct





Boxing



Soul Calibur



Primal Rage



The King of Fighters

Juegos de peleas hay muchos, pero pocas son las franquicias que han trascendido tiempo y prueba de originalidad. Recomiendo que los conozcan y no dejen de jugarlos, pues la práctica es vital para ser el mejor. No importa si es un juego de pelea viejito o nuevo, todos son buenos para una reta de fin de semana entre cuates. No olviden escribirnos a nuestras direcciones para darnos sus puntos de vista y recomendaciones para que hablemos de otros temas en esta sección. ¡Sigan practicando!

EL ARTE de Okamiden

Luego de que Capcom aprovechó las ventajas del Wii, como el Wiimote y Nunckuk, para **Okami**, la gente disfrutó de un maravilloso título, artístico y que salía de lo común. Ahora, podrás vivir esa emoción en el Nintendo DS.





Chibiterasu, el pequeño lobo, es el personaje principal de la historia de **Okamiden**. Es hijo de **Amaterasu**, la Diosa del Sol, quien fuera la protagonista de la primera edición que apareció hace tiempo para Wii. Podrá ser pequeño, pero ya tiene gran fuerza y poder como para enfrentar su primera misión en este mundo.

La misión de **Chibiterasu** es enfrentar a **Yami** y erradicar a todos los demonios que regresaron a las tierras de Japón. Su aventura inicia en la villa Yakushi, donde debe salvar a **Issun**.

Durante su misión, **Chibiterasu** se hará acompañar de múltiples aliados que le ayudarán a completar los retos y obstáculos.







Yomigami y sus pequeños hijos. El dragón es un Brush God que ayuda a **Chibiterasu** a aprender el poder rejuvenecedor.





Tachigami toma la forma de una rata para enseñar al pequeño lobo la habilidad Power Slash que puede rebotar misiles.

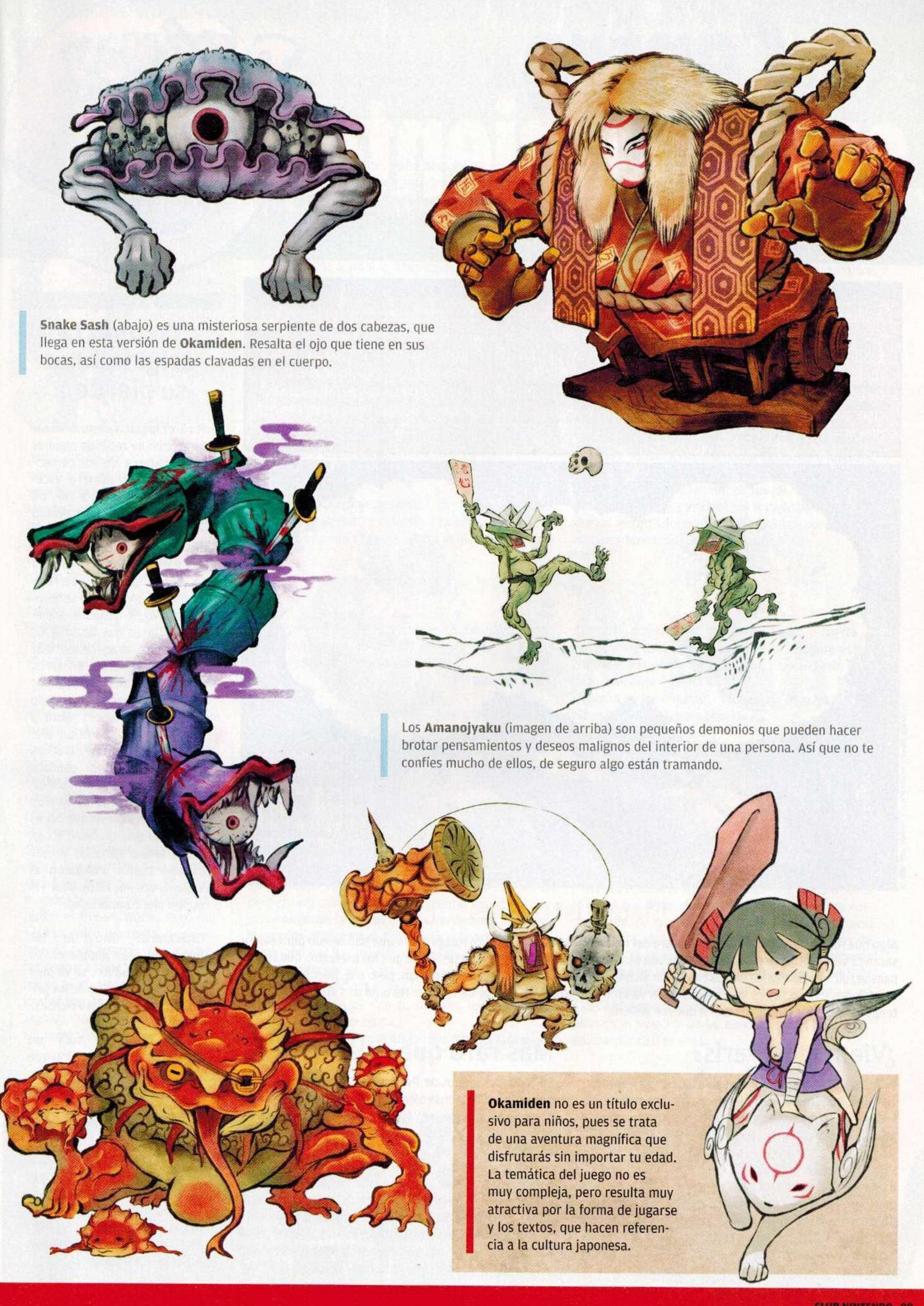








Nuregam, la Diosa del Agua, (imagen del centro) te enseñará la técnica Waterspout. Ella toma la forma de una serpiente marina.



Snake Sash (abajo) es una misteriosa serpiente de dos cabezas, que llega en esta versión de **Okamiden**. Resalta el ojo que tiene en sus bocas, así como las espadas clavadas en el cuerpo.

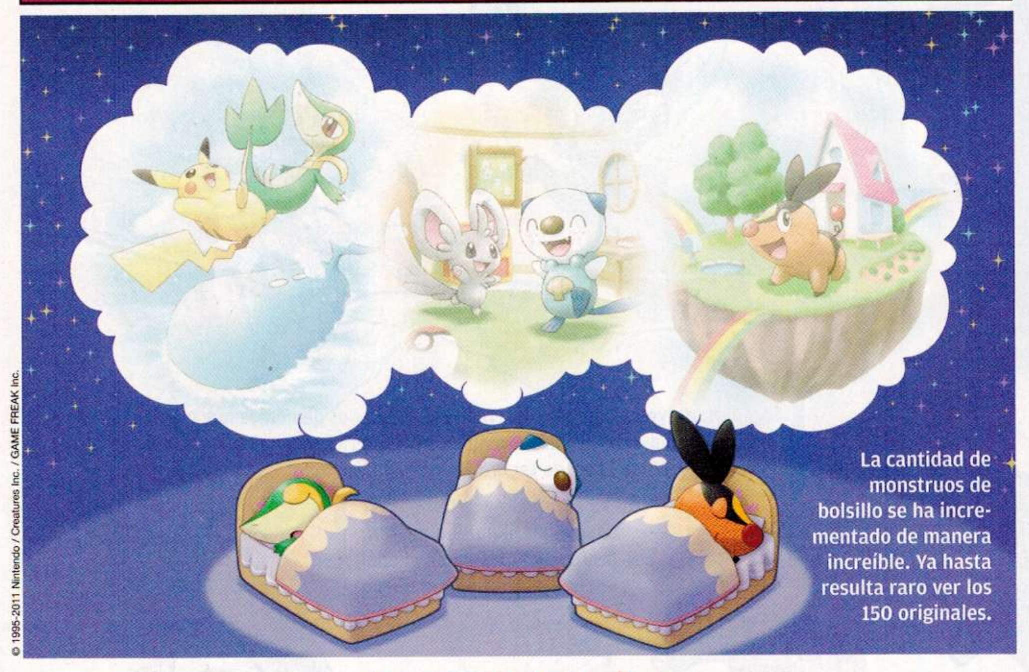
Los **Amanojyaku** (imagen de arriba) son pequeños demonios que pueden hacer brotar pensamientos y deseos malignos del interior de una persona. Así que no te confíes mucho de ellos, de seguro algo están tramando.

Okamiden no es un título exclusivo para niños, pues se trata de una aventura magnífica que disfrutarás sin importar tu edad. La temática del juego no es muy compleja, pero resulta muy atractiva por la forma de jugarse y los textos, que hacen referencia a la cultura japonesa.

Centro de entrenamiento

POKÉMON®

¡Saludos de nuevo, entrenadores! Con todo el gusto de siempre, aquí me tienen otra vez listo para que compartamos más acerca de la Fiebre Amarilla, la cual sigue creciendo más y más desde su salida hace ya varios años. Estoy muy contento porque he recibido muchos correos de varios colegas que quieren compartir sus dudas, experiencias y, obviamente, gusto por los monstruos de bolsillo. ¿Qué esperas que no escribes? Recuerda que podrías ver tu carta o *e-mail* en esta sección, para que todos conozcan tus opiniones e ideas. Vamos a empezar de una vez con el Centro de entrenamiento de este mes.



La cantidad de monstruos de bolsillo se ha incrementado de manera increíble. Ya hasta resulta raro ver los 150 originales.

Inconsistencias

Algo que me ha llamado la atención dentro del mundo **Pokémon** es la poca imaginación que han tenido para seguir sacando versión tras versión. Platicando con otros colegas llegamos a la conclusión de que los pretextos que toman para seguir vendiéndonos juegos producen inconsistencias que no molestan al Pokéfan, pero sí a quienes cuidamos los detalles y apreciamos los juegos por su valor, no por comprar títulos de zombis. He aquí dos ejemplos que les tengo preparados para que vean a qué me refiero:

¿Vienen de París?

Primero dijeron que nadie sabía cómo se reproducían los **Pokémon** -aún siendo parte importante en la vida de la gente. Después te encargaron un huevo para que lo trajeras y vieras qué criatura salía de él (como si fuera sorpresa que saliera un **Pokémon**). Posteriormente, aparecieron lugares en donde te cuidan a los **Pokémon** y te dan tips sobre cómo cruzarlos para que tengan crías... Entonces, ¿saben o no de dónde vienen los **Pokémon**? Y por cierto, en las versiones **Red** y **Blue** se lee perfectamente que **Mew** dio a luz a **Mewtwo**, entonces, ¿los **Pokémon** son ovíparos o vivíparos? "¡Santas inconsistencias, **Batman**!".

Más raro que Atlantis

En todos los juegos de **Pokémon**, la gente tiene en su poder tecnología más allá de la que poseemos actualmente en el mundo real; hay trenes superveloces, existe la teletransportación de **Pokémon** e ítems de manera virtual, y otros tantos avances que sólo en la ciencia ficción se encuentran. Lo que sigo sin entender es porqué a nadie se le ha ocurrido explorar todo el planeta y hacer globos terráqueos para las escuelas, puesto que en cada versión aparece de la nada un continente nuevo que nadie conocía anteriormente... ¿Será parte de una conspiración gubernamental, o simplemente se crea un nuevo continente para cada versión?

Cuando la originalidad se pierde...

Para empezar quiero comentarles que he recibido algunas quejas acerca de mi comentario sobre el número excesivo -al menos para mí- de **Pokémon** que ha alcanzado el Pokédex. Sé que los fans de hueso colorado estarán contentos si llegan a los mil **Pokémon**, pero los que realmente creemos que el concepto ya tuvo demasiadas secuelas pensamos que llegar a los 649 es una exageración más allá de lo absurdo. En serio, ¿era necesario sacar a tantos pequeños monstruos cuando desde las versiones **Gold** y **Silver** algunos parecían alebrijes mal hechos? Muchos entrenadores que conozco -y otros que me han escrito- comparten la misma opinión que yo, pues creen que no es necesario que un buen juego tenga tantas secuelas ni que saquen tantos **Pokémon** al vapor. Para muestra aquí les pongo una comparación:

Charizard: Uno de los **Pokémon** más populares; es fuerte, carismático, se ve bien y es imponente. Uno de los primeros y mejores del Pokédex.

Unown: No es sólo un **Pokémon** muy equis, sino que también hay muchos igualitos. La idea de que hubiera uno por cada letra del alfabeto, la verdad, fue de lo menos interesante y sólo los conocemos porque nos obligan a pasar siempre una cueva en donde los "estudian"...

Manaphy: En serio, ¿quién elegiría a este **Pokémon** en lugar de un **Mewtwo**?

Correo Pokémon

Me da muchísmo gusto que me sigan escribiendo con todas sus dudas, comentarios y experiencias. Recuerden que éste es el espacio de los entrenadores. Así que no lo duden más, ¡mándenme sus correos para que los compartamos en **CN**!

¡Hola, Panteón! Gracias a un amigo que me prestó su versión **SoulSilver** me empezaron a gustar los monstruos de bolsillo. Ya quiero adquirir un juego de ellos, especialmente ahora que muy pronto se estrenarán los juegos **Black** y **White**. Mi pregunta: ¿los juegos **Black** y **White** tiene algún accesorio (como el Pokéwalker) como **HeartGold** o **SoulSilver**? ¿Qué presentan nuevo **Black** y **White**?

Mario Ignacio Zelada Espejo

Hola, Mario. Al momento de su lanzamiento, sólo salieron los juegos sin que vinieran acompañados por algo similar al Pokéwalker; pero tal vez después veamos algún aditamento parecido; yo opino que lo mejor es esperarnos, ya sabes que siempre Nintendo nos guarda algún tipo de extra. Y las nuevas versiones incluirán varias cosas novedosas, como las batallas triples y el Dream World. Pero no será lo único diferente, te recomiendo que apartes tu versión y las conozcas por ti mismo, pues así no te arruinaré la sorpresa y lo disfrutarás mejor, lo cual es algo que siempre hemos tratado en nuestra revista.

Hola, Panteón, buenas madrugadas, días, tardes, noches, o Día de San Valentín atrasado. Quería compartir algunas estrategias que me han servido, así como mi historia con los **Pokémon**.

Historia:
Mi primer juego fue **Pokémon Ruby**. Lo quería mucho, no podía dejar de jugarlo aunque tuviera seis años. Un día lo llevé al colegio para jugarlo como casi todos los días, y me lo robó de mi mochila un chico más grande. El segundo fue **Pokémon Emerald**. Estaba muy contento, pero cada vez que jugaba se reiniciaba; a mí y a unos cuantos conocidos les pasaba los mismo. El tercero me lo regaló mi padre, fue **Pokémon FireRed**; ese sí que no tenía ningún error. Gracias a él tuve mi primer **Pokémon** nivel 100, **Blastoise**, y aún lo conservo después de seis años. Luego me compraron un NDS, y el primer juego fue **Pokémon Ranger**, pero me compré la versión **Pearl**, que es en el que sí logré tener a todos los **Pokémon** en mi Pokédex; (claro que de paso tuve un GameCube con el juego **Pokémon XD** y un N64 con **Pokémon Stadium**, **Pokémon Stadium 2** y **Pokémon Puzzle League**.)

Estrategias:
-Yo elegía **Pokémon** de agua al principio, ya que el agua es eficaz contra el fuego y puede usar ataques de hielo, que son eficaces contra la hierba.
-Tener un **Pokémon** normal con gran variedad de ataques; ejemplo, **Wigglipuff**, domina trueno, rayo hielo, llamarada y psíquico.
-Poseer una gran variedad de tipos de **Pokémon**.
-En una batalla doble, cuando tu **Pokémon** tiene un ataque que les hace daño a los otros tres, incluyendo al de uno, hay que asegurarse de que sea inmune a dicho ataque... Como un **Metagross** que usa terremoto y tu segundo **Pokémon** es un **Charizard**, que gracias a que es volador no le hace daño.

Mi equipo de **Pokémon**:
Blastoise, **Wigglypuff**, **Metagross**, **Salamance**, **Glalie** y **Mewtwo** (pueden variar).

Janko Krstulovic

Saludos, Janko. Tu historia me agradó mucho y nos deja una importantísima lección que con mucho gusto compartimos con los demás entrenadores: no se lleven sus juegos a la escuela, pues para todo hay un momento, y al salón de clases vamos a aprender, no a jugar videojuegos. Me dio mucha pena que te hayan hurtado tu juego. Creo que te costó caro aprender la lección, pero ahora eres más cauteloso, ¿no? Tus estrategias son muy buenas, espero que a otros colegas entrenadores les sirvan de mucho; por eso las incluí, para que las compartamos con los demás entrenadores. ¡Muchas gracias por escribir, mi buen Janko, no dejes de hacerlo!

Hola, Panteón. Por favor, ¿podrías decirme cómo atrapar a monstruos de bolsillo legendarios más fácilmente? ¡Son muy difíciles!

Gabriel Kong

Pues mira, mi buen Gabriel (¿no vendrás de la Isla Calavera?), las mejores técnicas que me han funcionado en las versiones que he jugado son las siguientes:
-Buscarlos y cazarlos sin dejarlos respirar demasiado entre cada aparición.
-Siempre poner a un **Pokémon** veloz y fuerte al principio (preferentemente, que sea superefectivo contra el **Pokémon** en cuestión), para pegarle duro y rápidamente debilitarlo.
-Traer la mejor Pokéball que tengas, pero guardar la Master para ocasiones especiales.
-Tener paciencia de Jedi.
Espero que te sirvan de mucho estas estrategias. Ponlas en práctica y sé tenaz, así podrás capturarlos más fácilmente, pero recuerda que a veces algunos se comportan diferente.

Hola, amigo Panteón. Me llamo Alejandro, y es la primera vez que escribo. Quiero contar que entre mis seis **Pokémon** favoritos están **Charmander**, **Palkia**, **Gyarados**, **Staraptor**, **Croakung** y **Sparow**, al que por lo general le pongo el nombre de Jack en alusión a **Jack Sparrow**, el pirata.
Bueno, es todo. Ojalá tenga la oportunidad de escribir de nuevo. Sigue con tu sección, que está muy buena y es de gran ayuda.

Miguel Alejandro Rivera Márquez

¡Vaya equipo, tocayo! Es curioso que compartimos el gusto por **Gyarados** y **Charmander**, aunque normalmente yo lo evoluciono a **Charizard**. Me causó mucha risa el detalle de tu **Sparow**, pues son de las cosas en que no todos se fijan. Muchas gracias por tu aporte, estoy seguro de que algunos también querrán escribir para decirnos por qué pusieron así a sus **Pokémon** favoritos. Yo, en particular, siempre les dejo el nombre de su especie, así no sufro por acordarme cuál es cuál.

La Fiebre Amarilla sigue

Como podrán darse cuenta, el mundo de **Pokémon** tiene sus detalles buenos y malos, pero sigue siendo interesante y, por ende, sigue gozando de fama y popularidad. Por mi parte, creo que algunos ya estamos un poco cansados de siempre lo mismo. Pero, por otro lado, también aprecio las mejoras que van teniendo cada uno de los juegos. No dejen de escribirme de todo lo que quieran a panteon@clubnintendomx.com, con asunto Centro de entrenamiento, así podré leer sus correos y, quién sabe, tal vez los vean publicados en esta comunidad de entrenadores. ¡Hasta la próxima!



CLUB NINTENDO

Ya estamos de regreso con esta sección que es hecha por y para ustedes, pues mostramos su afición por Club Nintendo y, por supuesto, por los videojuegos de Nintendo, que tantos buenos momentos nos han hecho pasar. Como detalle adicional, también incluimos sus dibujos para orientar toda la creatividad en una sola sección. ¿Qué les parece? Como siempre, sus comentarios son bienvenidos, así que no duden en escribirnos.

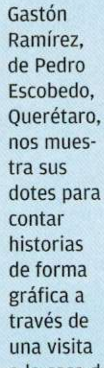
Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Arte del mes

Un recorrido por el camino empedrado del reino de los hongos, con Peach y los plomeros a cuadro.

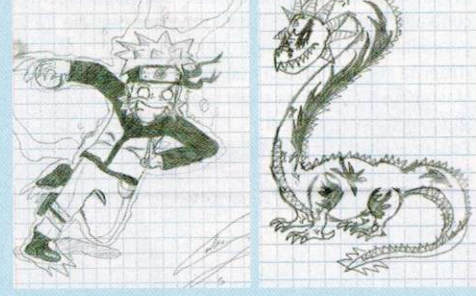


Beatriz Stephanie nos vuelve a sorprender, ahora con este trabajo dedicado a sus personajes favoritos. Como siempre, se nota su dedicación hasta en los mínimos detalles; directo desde Zamora, Michoacán. ¡Saludos, Betty!



Gastón Ramírez, de Pedro Escobedo, Querétaro, nos muestra sus dotes para contar historias de forma gráfica a través de una visita a la casa de un malhumorado **Link**.





El nombre del artista es Carlos Muñoz, quien nos comparte su afición por el dibujo, además de coleccionar CN. Hasta Guanajuato, donde vive, mandamos un afectuoso saludo. Gran trabajo, Carlos.



Abril Odette radica en Dolores Hidalgo, Gto., y desde ahí nos envía esta colorida obra que deja constancia de su gusto por la música. ¡Esperamos más dibujos!

Repostería de videojuegos

Un delicioso postre para las reuniones especiales







Sofía Riquelme, desde Chile, nos comparte sus creaciones de repostería con los personajes característicos de videojuegos. Vaya que se ven apetecibles sus postres, ¿no?

Colección de Nintendo

Listo para la diversión





Desde Ecuador, Víctor Silverio nos muestra su colección, que ha juntado desde que era pequeño.



Colección

De todo un poco

Felipe Ortega Jara exhibe su pasión por los videojuegos a través de esta fotografía con lo mejor de su colección.



Colección
Tarjetas de juego

Raúl Díaz, de Jalisco, es fan de **Pokémon**, y para muestra nos manda esta fotografía con todos sus artículos especiales.



Un mundo de personajes
Los clásicos de Nintendo

Danny Vercety comenta que lleva un año leyendo Club Nintendo, pero mucho más disfrutando los juegos aclamados de la Gran N.





Colección
Juegos y revistas CN

Desde El Salvador, Joel Colocho nos envía esta imagen que incluye sus consolas favoritas y las revistas que ha acumulado en varios meses.



Anime y Nintendo
¡Gran combinación!

Una grata colección es la que presenta Manuel Acosta. Aquí podemos apreciar su fanatismo por **Evangelion** y Nintendo.

El gusto por los videojuegos
Y de la revista CN

Felipe Rojas, de Antofagasta, Chile, nos da una muestra de su colección de Nintendo, la cual esperamos que siga creciendo.



Fan de Mario Bros.
Un estuche de colección

Rubén Luján nos presume su afición por **Mario**, así como un estuche bastante interesante para su consola portátil, que le queda superbien.



Una mirada al pasado
Donkey kong en Atari

Alexandra Rivera y su hermano aún coservan sus juegos clásicos de Atari. Destaca aquella versión de **Donkey Kong** que ya es de colección.



Para los videojugadores
Apasionados por la organización

Teleforma lanzó recientemente el soporte modular para consolas de video. Pueden colocarse hasta tres consolas (Xbox, Nintendo y Psp), es modular y trae espacio para controles del Xbox y seis videojuegos.

Se monta a la pared y es compatible con cualquier soporte de televisión.

Seis colores disponibles.

Más información: Tel 52073721

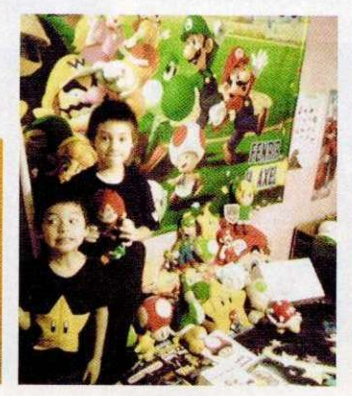
www.teleforma.com



Hermanos coleccionistas
Y fans de Nintendo

Ellos son Fenrir y Axel, fans de **Mario Bros.**, de Veracruz, quienes nos muestran parte de su colección y una piñata del plomero.





Admirador de Mario
Coleccionista y fan

Miguel Ojeda nos presume con esta foto una figura de **Mario Bros.**, así como su colección de revistas y videojuegos.







Celebrando a uno de los grandes de los videojuegos

Mario Bros.

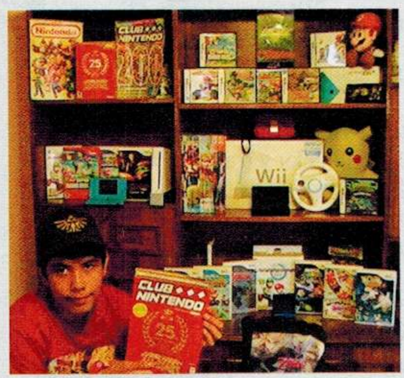
Recientemente, se cumplieron 25 años de la existencia del plomero bigotón y, por supuesto, las sorpresas por parte de Nintendo no se dejaron esperar, como las consolas rojas o el videojuego para Wii.



Francisco Cabrera posa con las últimas ediciones de Club Nintendo y su colección de consolas y videojuegos.



Matías Castro y Diego Pollar juntaron sus colecciones de **Pokémon** y **Mario** para mostrar su gusto por los videojuegos.



Danko Tocigl se considera un nintendomaniaco que inició con el Game Boy y así hasta llegar al Wii y Nintendo DSi.



Isaac y Fernando son fans de la revista Club Nintendo, pero también de sagas como **Metroid**, **Super Mario Bros.** y otras más.

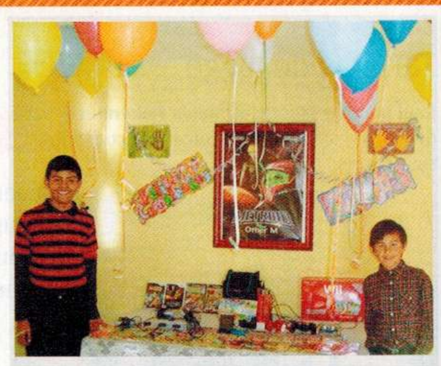


Johny Palma y Joaquín Herrera son grandes amigos y fans de sagas como **Super Mario Bros.**, **Pokémon**, **Wii Party** y **Wii Sports**.



Aquí la foto de Clemente Orozco, un fan de **Donkey Kong** y de Club Nintendo, que nos muestra incluso su DSi XL de colección.





Fernando López ha sido fan desde que le regalaron su Game Boy Color con **Metroid 2 Return of Samus**. ¡Muchas felicidades!



Aquí podemos apreciar más de cerca la colección de Fernando López, con la cual desea feliz aniversario a **Mario**.



Eduardo Carbajal nos envía esta imagen con su atuendo de **Luigi** y su gran colección de revistas Club Nintendo.



Daniel Oliva Rojas nos presenta la edición de enero de CN, así como su consola de colección y muchos de sus juegos favoritos.



Ellos son Sebastián y Cristóbal Rozas, de la ciudad de Concepción, fanáticos de **Mario Bros.** y los personajes de Nintendo.

La 3D está de moda

Cuadernos

¡Encuentra un coche en 3D! Localiza en tus cuadernos Street Racer este sticker pegado en la portada, busca el código adentro, y ve a la página www.streetracernorma.com y descubre cómo puedes tenerlo.



Alejandro Hernández tiene 11 años, pero ya es un gran coleccionista de videojuegos. Aquí una muestra de lo que ha conseguido.



Miguel Figueroa ya tiene rato leyéndonos, además de coleccionar los videojuegos de Nintendo y figuras de **Mario**.



Ésta es la colección de Jesús Ureña, quien nos muestra al aclamado Nintendo 64 junto a la nueva generación, el Wii.



Aquí les presentamos la foto de Rodrigo y Francisco Zúñiga. Se nota que disfrutan de las aventuras de **Mario** y **Pokémon**.



Esta imagen nos la envía Ricardo Sánchez, allí podemos apreciar varios títulos de Nintendo y revistas de Club Nintendo.





Desde Chile, Bastian García nos manda esta fotografía de su colección de videojuegos y revistas, destaca **DJ Hero**.



Mauricio Opazo es fiel seguidor de Club Nintendo y le gusta coleccionar figuras de sus personajes favoritos.



Ésta es la foto de los títulos favoritos de José Carlos López. Vemos que **Mario Kart** es uno de sus consentidos.



Sergio Garza San Miguel tiene apenas nueve años, pero ya cuenta con una gran colección de revistas y juegos, y hasta con **Band Hero**.



Con esta colección, Jorge Carreño celebra el aniversario de Super **Mario Bros.** ¡Qué bien lucen las consolas color rojo!

Christopher Naomi nos platica que tiene una amplia colección de **Pokémon** y de revistas; claro, sin olvidar, sus consolas y juegos.



Los hermanos Carlos y Fernando Ruano nos comparten su colección, favoritos: **Mario Kart** y los títulos de **Sonic**.

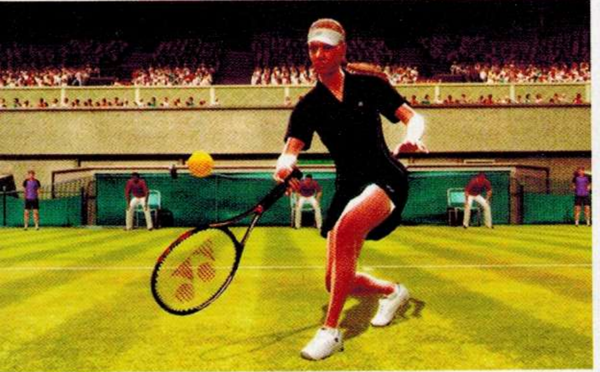


Rodrigo Márquez nos comenta que es fan de Club Nintendo y de **Sonic**, por ello su gran colección de personajes de dicha serie.



Última Página

¡Qué rápido está pasando el tiempo! Pareciera que fue ayer cuando se dio el primer anuncio del 3DS, y ahora ya lo tenemos en nuestras manos y disfrutamos de las sensacionales opciones que trae su sistema operativo y muchas más a través de los juegos disponibles. Nos encantó el servicio de SpotPass y StreetPass, que hacen más versátil cómo experimentamos la emoción del juego portátil. Se nota que Nintendo pensó muy bien cómo aprovechar las ventajas de la consola para ofrecernos detalles únicos que van más allá de ver imágenes en 3D. También nos impresionó la Realidad Aumentada que apreciamos en **Nintendogs + Cats**; Innegablemente, algo que debes ver con tus propios ojos, pues será el principio de la próxima forma de vivir la diversión interactiva.



Top Spin 4 (Wii)

Si eres de los que no se pierden un partido de tenis y mucho menos cuando se dan los maravillosos torneos del aclamado deporte blanco, **Top Spin 4** te hará experimentar la emoción de cada *set* desde la comodidad de tu casa. Los cambios se notan a simple vista, como la realidad de los efectos, incluso de las sombras de tu jugador cuando se desplaza por la cancha. Además, se han replanteado los controles y estilo de manejo del jugador, con lo que ahora tendrás mayor respuesta a tus movimientos, que se traduce en realismo y emoción. Asimismo, se ha incluido una robusta variedad de tenistas, aproximadamente 25, entre ellos muchas de las leyendas de este deporte. Sin duda, será una opción interesante para todo tipo de jugadores.

Samurai Warriors Chronicles (N3DS)

Hace tiempo vimos una edición de **Samurai Warriors** para Wii, pero ahora estamos listos para su primera incursión en 3D. La leyenda del samurái cobra vida como nunca antes se había logrado al adentrarse a un mundo tridimensional que emergerá de tu pantalla. Además, presenta un novedoso sistema de *gameplay* que hará más preciso el combate y, sobre todo, mucho mejor la realización de los movimientos dentro del juego. De hecho, podrás cambiar el control y elegir de entre cuatro guerreros de manera inmediata al tocar la pantalla táctil del 3DS. El juego se desarrolla a través de misiones, en las que deberás elegir a un guerrero, pero recuerda que no todos tienen las mismas habilidades.



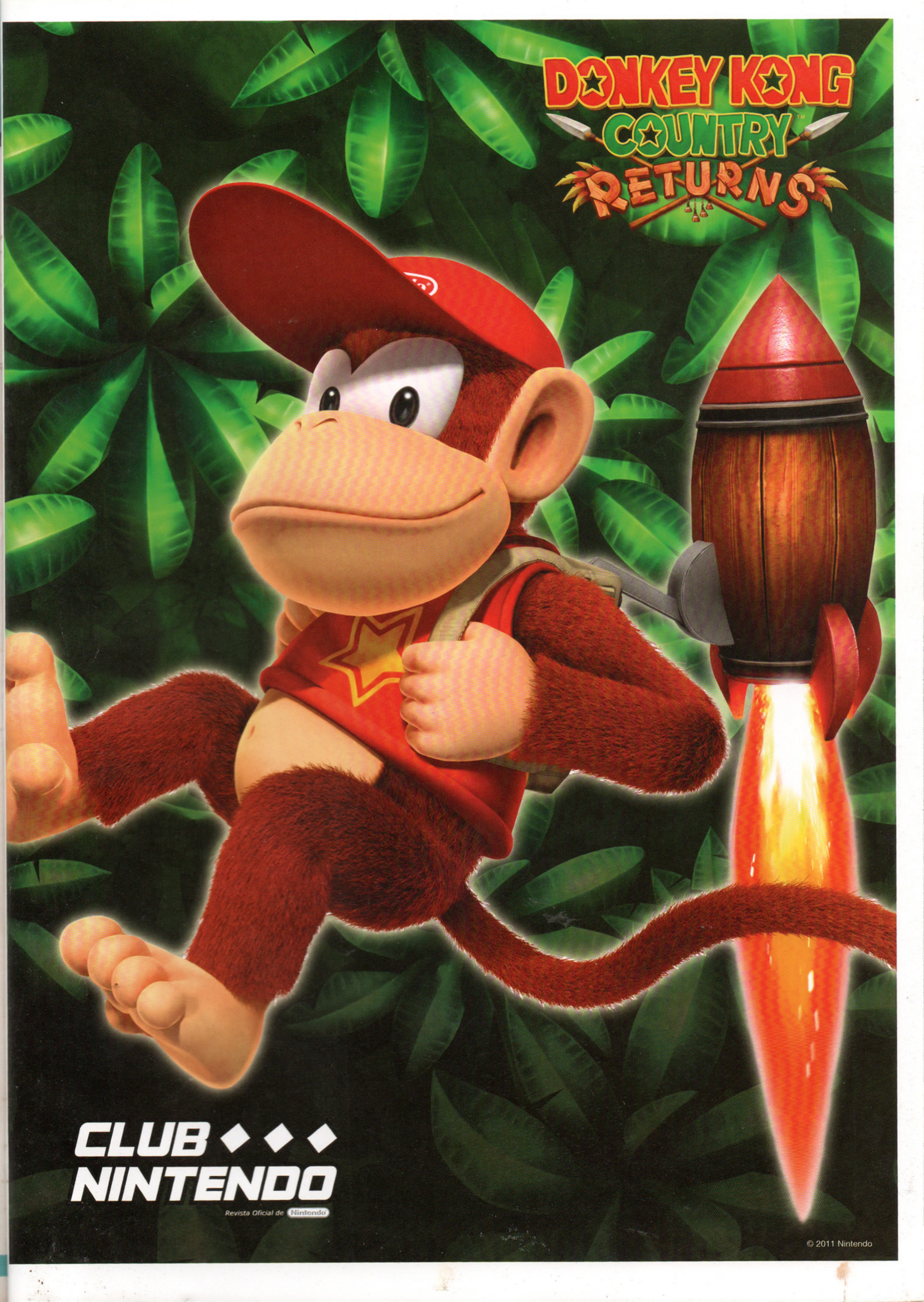
Thor: God of Thunder (Wii)

Prepárate para tomar el control de uno de los más poderosos dioses nórdicos, **Thor**. El justiciero de Asgard utilizará el poder de su mazo Mjölnir para enfrentar los múltiples peligros que se aproximan. Por ejemplo, combatirás contra **Ulik**, **Ymir** y **Surtur**; por supuesto, otros monstruos estarán esperándote para tratar de detener tu avance. Para la versión de Wii se ha creado una ambientación específica y exclusiva basada en los cómics, así como la cualidad de aprovechar el juego con el máximo potencial de los controles.

Pac-Man and Galaga Dimensions (N3DS)

¿Te gusta la onda retro?, ¡qué mejor que tener este par de clásicos en tu recién desempaquetado Nintendo 3DS! **Pac-Man and Galaga Dimensions** no es un simple *port* de los juegos que ya conoces, sino que ahora Namco fue más allá y nos presenta una idea distinta de cómo experimentar estos títulos. Ahora, **Galaga** se convierte en un *shooter* en tercera dimensión, que podrás controlar desde la cabina usando las opciones de giroscopio para volverlo más intenso. Por su lado, **Pac-Man** tendrá una opción de *tilt* para que lo puedas controlar al mover el 3DS hacia los lados. Una de las diferencias entre éste y el clásico es que el personaje tiene brazos y piernas. Esto ya lo habíamos visto antes pero nunca se había jugado tan bien como en el Nintendo 3DS.

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la Revista Club Nintendo.


DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Nintendo


DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Nintendo